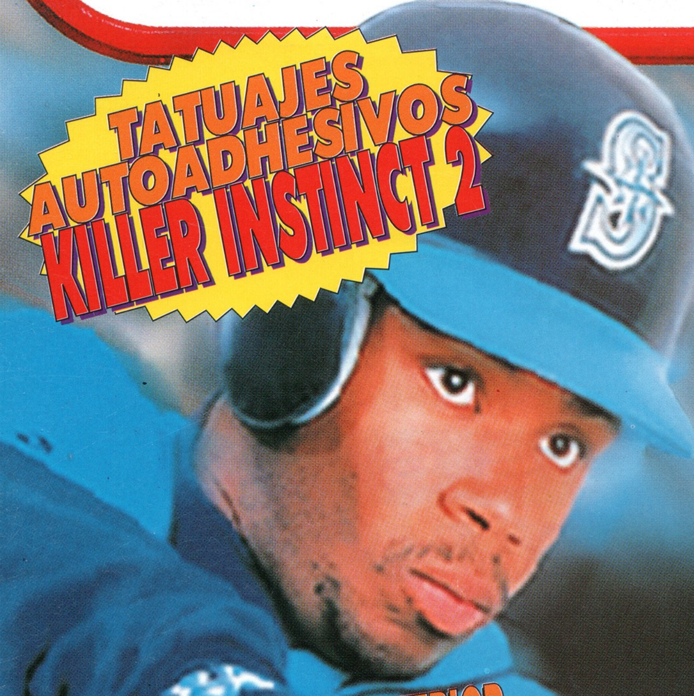


Nintendo®



CONOCE A:

KEN GRIFFEY JR's Winning Run

SECCION R.P.G.: SUPER MARIO R.P.G.



ARCADIAS: STREET FIGHTER ZERO 2

TIPS:
- SCOOBY DOO
- KIRBY' S BLOCK BALL

DICCIOMARIO 64

FINALES: MEGA MAN

KODIGOS KONAMI

Argentina $ 4.00

Club Nintendo

EDITORIAL

Junto con darte la bienvenida a este nuevo número de Revista Club Nintendo, te recuerdo que ya comenzó la cuenta regresiva para el esperado arrivo a estas latitudes de América del fabuloso Nintendo 64. Gracias a nuestros contactos con Nintendo of America y nuestro distribuidor oficial, te podemos confirmar que en el pack, encontrarás la consola N64, un control, el cable audio-video stereo y su respectivo transformador de corriente. Lamento informarte que hasta la fecha, no existen probabilidades de que todo esto sea acompañado por algún cartucho de regalo, esto se sabrá solo los últimos días antes de que salga a la venta, debido a los estudios de precios que se están haciendo para poder brindarte a tí y a todos los fanáticos de Nintendo, el precio más bajo que pueda tener una consola de esta magnitud.

Y por último, ya estamos preparando grandes sorpresas para este ansiado lanzamiento, de las cuales no te podemos adelantar nada.

¡Hasta la próxima!

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA JUAN ANTONIO SUAREZ CALIGOLE - MATIAS AVILA - MARIANO PLATNER - EMILIO FEDERICO CORSIGLIA - JORGE LELIO HERRERA - PATRICIO E. SPALLATARI - RODRIGO BARAGLIA - CLAUDIO ALMIRON - JAVIER DIAZ G. - DANIEL OROÑO - SANTIAGO CACERES - FRANCISCO TROIANO SIERRA - JULIAN GONZALO CUTINI - DIEGO RUIZ - MARTIN MARTINEZ - ESTEBAN GOLD MUROS - PABLO JOEL PITTON - ROBERTO DANIEL GARCIA - MARCELO JORGE ROMANO - LUCAS LEONEL COSCARELLI - DAMIAN LIMONCELLI - JUAN ALBERTO ORTIZ

BOLIVIA PABLO RODRIGO LOAZA A. - BRUNO SALVATIERRA - ROMER MONTERO - NELSON TERRAZAS MONTELLANOS - BRYAN OMAR CHIVE PEÑARANDA

CHILE CLAUDIO RAMIREZ - JORGE MUNITA - CRISTIAN ORELLANA FERNANDEZ - EMILIO J. BECKER - MARCO MARDONES SEPULVEDA - HORACIO MORALES - JULIO LOMAS - JOSE M. GUERRA VIDELA - CARLOS ORELLANA - MIGUEL SEPULVEDA - DAVID JOFRE LEIVA - RODRIGO AVILA - MATIAS FUENZALIDA - GUSTAVO TENORIO ZARAVIA - RENE GONZALEZ - FRANCO FERREIRA - FELIPE REYES - VICTOR CACERES - JOSE MIGUEL GOMEZ TOLEDO - MATIAS VARGAS LOBOS VICTOR ALVARADO - DIEGO PEREZ - RODRIGO MAYORGA - LUIS FARIAS - EDUARDO GALDAMES - SERGIO LANTADILLA - CARLOS MENA - ADRIAN EGAÑA VENEGAS - FRANCISCO CASTILLO - LUIS ANTONIO CONTRERAS NEIRA - ALDO R. MANOSALVA I.

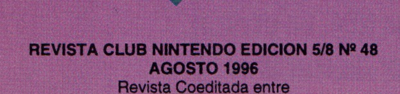
PERU ALFREDO BARNABY - RUBEN HURTADO C.

URUGUAY ALEJANDRO AÑASCO - WILLIAM SANDOVAL



SUPER NINTENDO

GAME BOY



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 5/8 Nº 48
AGOSTO 1996
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores (Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Orlando Véjar

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Gerente Comercial: Marlene Larson C. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F., Editorial Televisa S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Lucio Traverso Natale. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez., Moreno Nº 794 9° Piso, Of. 207 (1091), Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Editorial Antártica S. A., en Agosto de 1996. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.

Dr. MARIO®



Aunque mi carta no es la primera que les envío, ni tampoco será la última, quiero reiterar mis felicitaciones a todo el equipo que hace posible la aparición de esta fabulosa revista, la cual nos brinda una información muy completa y actualizada, en comparación a "otras" del ramo. Un saludo muy sincero para ustedes, de su amigo-lector 100%

REALITYMAN

En realidad, muchas de las cosas que nos motivan a seguir esforzándonos en mejorar aún más "nuestra" revista, son las cartas que ustedes mismos nos mandan, para felicitarnos, ya que si revisamos los primeros números de Revista Club Nintendo, veremos información corta, pocos datos y un diseño muy básico (en comparación a ésta, por ejemplo). Quizás en un par de años más, estaremos escribiendo lo mismo sobre esta edición, pero así es la cosa. Todo mejora para bien, igual que un videojugador, que en un comienzo sabe poco, pero después de un tiempo, ya sabe hasta todos los bugs que posee el juego en el que se especializó. Pero lo más importante para nosotros, es saber que gracias a Nintendo, el mundo de los videojuegos está creciendo, tecnológicamente, con pasos muy grandes, firmes y seguros.

◆

Si ustedes quieren tener más lectores (femeninos), ¿Por qué no hacen un concurso de "Mr. Club Nintendo" o "Chico Nintendo", con personajes como Terry Bogard, Robert García, Ken, Ryu, Guy, Jago, Etc.
Su lectora #1

"YURI SAKAZAKI"

Créenos que el hacer un concurso es una carga inmensa de trabajo para varias personas del equipo.
Estamos pensando en hacer un concurso que no nos distraiga mucho y sea atractivo para los lectores, sin embargo y siguiendo tu idea, si las lectoras quieren votar, pero SOLO LAS LECTORAS, nos encantaría que lo hicieran. Bien vale la pena conocer sus gustos. Pero por favor, no votar ni por Ryo, ni por Fox ni por el Editor, pues se sentirán más importantes de lo que ya se sienten.



◆

En una revista anterior (Arcadias), se equivocaron al poner el título de JAGO, en los movimientos de TUSK.
Se despide su lector Nº9876543210



CESAR MARTINEZ

Bueno, en realidad sentimos mucho el habernos equivocado de esa manera, pero como ya hemos mencionado en algunas ocasiones, también somos humanos. Recuerda que estamos innovando algunas cosas, que en un futuro no muy lejano, dejarán muy contentos a nuestros lectores.

¿Existen planes de producir un programa sobre videojuegos, exclusivo de Nintendo, en el cual hagan aparición el Editor y los pilotos?

MARCELO

En realidad, planes y proyectos hay muchos, pero debes saber que hacer un programa de televisión, no es tan fácil como parece. Aunque es algo que muchos amigos esperan, lamentablemente por ahora no es posible, pero no creas que no tenemos ganas de hacerlo, ya que GANAS son las que más hay por parte de nosotros.

◆

¿Seguirán haciendo concursos entretenidos, como los anteriores, con grandes premios y regalos para nosotros?

MARIO SANCHEZ

Pronto lo sabrán.

◆

¿Es cierto que Super Mario RPG es de 128 megas comprimidos en un cartucho de 32 megas?
Se despide su virtual amigo y ultra lector.

CARLOS BORREGO R.

Hay juegos con muchísimos megas desperdiciados y otros todo lo contrario. En el caso de este título si tuviera scroll libre en lugar de ir seleccionando un escenario a la vez hubiera requerido mucha memoria más. El caso es que hay tantos trucos y técnicas nuevas que hemos visto que aún a los programadores cuando se les pregunta de la compresión les es difícil precisar de cuántos megas hubiera sido su juego sin comprimir.

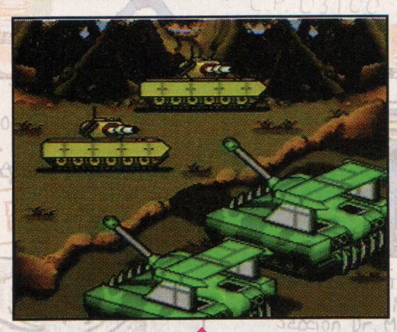


◆

¿Hay alguna nueva compañía que haga cartuchos para SNES?

JESUS GERARDO GALAZ

La más nueva es Advanced Productions con 2 juegos: War 2410 y Zanex The Revolution.



◆

¿Podrían dar una lista de los juegos R.P.G. que se pueden adquirir en nuestro país?
Sigan creciendo como hasta ahora.

LEONEL JIMENEZ

Realmente son muy pocos los que en forma oficial han llegado a nuestro país. Esperamos que a través de Nintendo Europa puedan llegar algunos buenos títulos clásicos como Illusion of Time, un juego que en España vendió tantos cartuchos como Donkey Kong Country 2 y que marcó una nueva era porque allá se están traduciendo los juegos que Nintendo España recomienda.
Te mantendremos informado.

◆

El juego de KI se podrá jugar con el control que trae incluido el sistema? Porque no creo que la unidad de botones C pueda utilizarse como puños y patadas.

JUAN JOSE SILVA

Ya explicamos antes que la unidad de botones C, no siempre se utilizará para cambiar de perspectiva. Ya jugamos KI64 y no ocasiona ningún problema.



◆

¿Por qué hasta el momento Capcom no figura en el Dream Team? Como la política de Nintendo dice que el N64 sólo tendrá títulos exclusivos para el sistema y no adaptaciones ¿podría significar el adiós a una gran compañía que junto con Square Soft y Konami es de las mejores?

RENEGADO

En el Dream Team figuraron compañías únicas en su especialidad o sumamente destacadas. No queremos decir que Capcom no sea una gran compañía, pero la experiencia y penetración de Williams en el mercado de arcadias era mayor. Tampoco significa que estas 3 exitosas compañías no estén ya trabajando en el N64. De hecho en una entrevista que tuvimos con Capcom y Konami nos aseguraron que sus matrices (en Japón) ya trabajaban en sus proyectos secretos para este sistema. Respecto a Square y de paso poder responder a muchos lectores amigos, que tienen varias dudas al respecto (pues es un tema que da para mucho que hablar), no se sabe oficialmente sus planes. Sus R.P.G.'s a diferencia de cualquier otro tipo de juegos, no requieren gran velocidad, sino capacidad de almacenamiento.
Creemos que ellos esperarán el Disk Drive del Nintendo 64 para lanzar algún R.P.G., pero sólo son suposiciones nuestras.

◆

En Zelda Link's Awakening al poner el nombre de Zelda en un archivo de juego se oye diferente tono de música ¿acaso esto afecta en algo al desarrollo del juego?
Su lector número CIN-CUENTA

LUCIO CRUZ

No hemos visto algún otro cambio en el juego además de la música. Tal vez ya lo sabías pero en el primer Zelda de NES cuando haces eso te manda al segundo reto.



◆

Podrían inventar secciones de respuestas cortas, como por ejemplo:
¿Cuántos controles traerá el N64?
UNO
Se despide uno de sus lectores Nº1

DANIEL RIOS



◆





VUELVE UN CLASICO DEL VIDEO JUEGO...

MARIO SET

SUPER NES MARIO SET

Includes 1 Game Pak with 5 Great Adventures The Original Super Mario Bros., Super Mario Bros. 2, Super Mario Bros. 3, Super Mario World and Introducing Super Mario Bros. - The Lost Levels

MARIO'S 5 great adventures in one game pak!

SUPER MARIO ALL-STARS

SUPER MARIO WORLD

Nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



SUPER NES KILLER INSTINCT SET

The Super NES Killer Instinct Set Includes...
- Super NES Control Deck
- One Super NES Controller
- The Killer Instinct Game Pak
- Killer Cuts Music CD

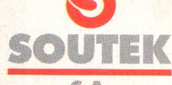


SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM





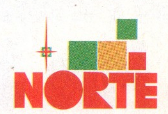




Honduras 4658
(1414) Capital Federal
Tel.: (54-1) 833-3070/71
Fax: (54-1) 832-8434
Buenos Aires Argentina











COMPRE SOLO PRODUCTOS ORIGINALES Nintendo

TATUAJES AUTOADHESIVOS
KILLER INSTINCT 2
INSTRUCCIONES

El sector de la piel donde lo apliques debe estar muy limpia, seca y sin vellos. No aplicar en pieles sensitivas o cerca de los ojos.

1 Desprende la cubierta transparente que cubre el tatuaje.

2 Ponte el tatuaje en la zona deseada, el lado descubierto debe quedar hacia abajo y presiónalo firmemente.

3 Frota la cubierta trasera del tatuaje cuidadosamente, sin dejar de presionar, con una esponja húmeda.

4 Espera alrededor de 30 segundos para retirar la cubierta trasera del tatuaje.

5 Limpia el tatuaje suavemente con agua. Ahora solo debes dejar que seque bien.

PARA REMOVERLO: puedes quitártelo con cinta adhesiva, alcohol o aceite para niños.

NOTICIERO INFOGAMES

Informamos a todos nuestros lectores interesados en el lanzamiento del mismo, que cualquier duda, consulta o sugerencia que deseen hacer, deben dirigirse por carta a:

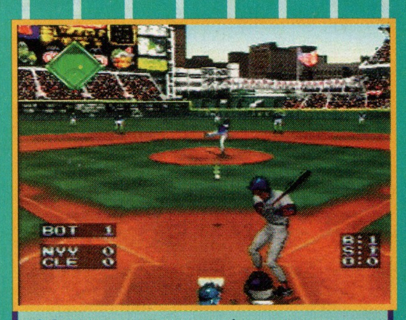
EDITORIAL TELEVISA S.A.
Perú 263 Piso 3 (1067) Capital Federal
(Atención Depto. Publicidad)

NUESTRA PORTADA

Ken Griffey Jr's Winning Run

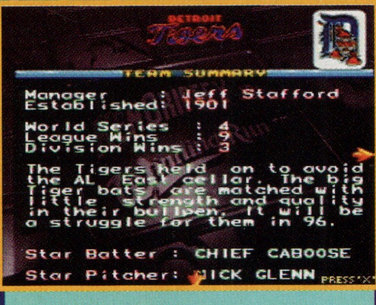
Si conoces los juegos de **Baseball** habrás notado que en el último año no salieron muchos juegos basados en este deporte, pero afortunadamente Nintendo ha lanzado un juego (programado por Rare) protagonizado por Ken Griffey Jr. Y este juego es de lo mejor que se haya visto para este deporte en el SNES. Una de las primeras cosas importantes a notar, es que aquí encontramos a todos los equipos de la liga profesional de Baseball en sus dos divisiones: la Americana y la Nacional, así que podrás elegir sin mayor problema a tu equipo favorito.



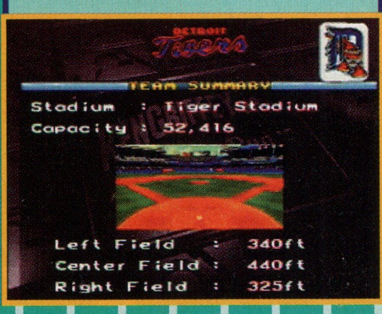


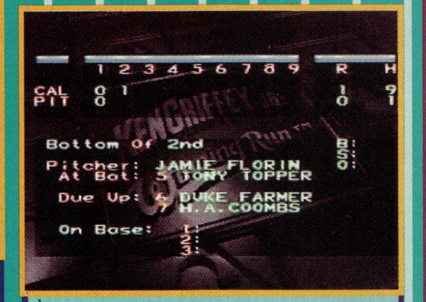
Básicamente, en este juego tenemos dos tipos de vistas: la del bateador que es la que tienes cuando estás al Bat o lanzando y la del campo que es cuando la pelota ya ha sido bateada. El modo de juego dentro de cada característica es muy sencillo de aprender.





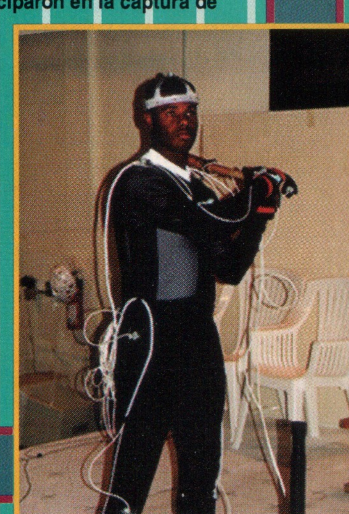
Además de estar todos los equipos, otra de las características relevantes de este juego es que también están todos los estadios, y en algunas de las opciones de juego, podrás revisar datos importantes, tanto del estadio, como del equipo al que te vas a enfrentar.

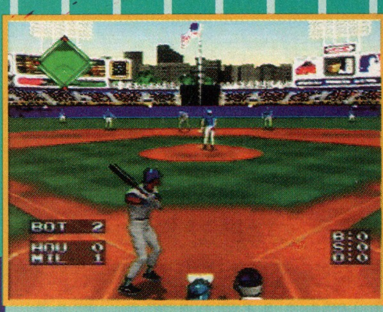


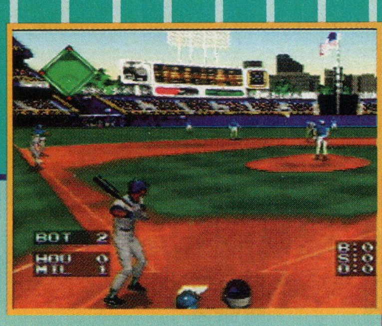


Antes de iniciar cada partido, podrás entrar a una pantalla de opciones, ahí puedes cambiar cada vez que termina una entrada, puedes ver una pantalla en la que aparece tu Score, el Pitcher y los bateadores que siguen, tal como sucede en un encuentro normal de Baseball.

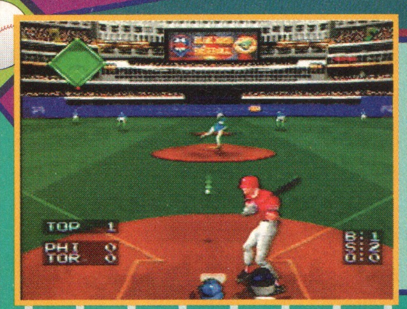
Definitivamente este es un juego muy interesante por todo lo que tiene, como que es fácil de jugar, bastante entretenido y que los gráficos fueron generados con la técnica ACM. Inclusive, muchos de los jugadores profesionales (incluyendo a Ken Griffey Jr.) participaron en la captura de movimientos para darle mayor realismo. Te recomendamos echarle un ojo a este interesante título.



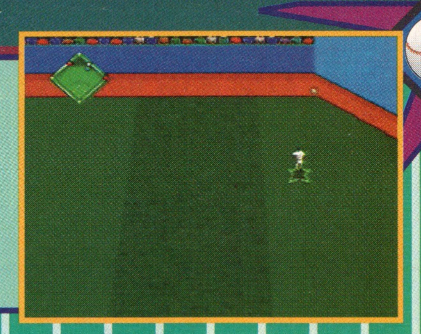


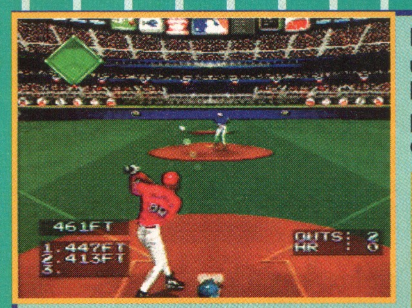


Por cierto, algo bastante interesante de este juego, es que cuando estás lanzando y tienes algún hombre en base, podrás observar si está muy adelantado (intentando robarse la base) con los botones L o R. Este efecto está muy bien hecho y ayuda a darle profundidad a la vista del bateador.

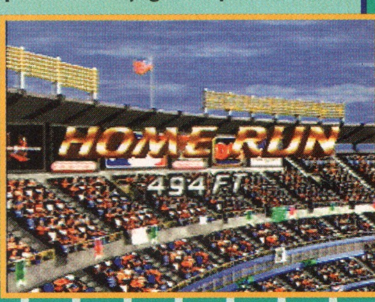


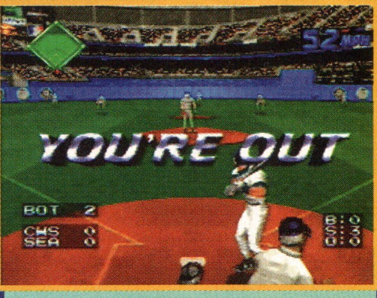
Al estar al bat debes calcular muy bien el momento en el que va a pasar la pelota por la base y así pegarle. Entre más exacto sea tu movimiento, más lejos llegará la bola. Si mueves el control al pegarle a la bola podrás escoger la dirección a la que quieres batear





Por cierto, este juego cuenta con una opción bastante interesante llamada "Homerun Derby". Ahí podrás practicar tus batazos, para que al estar jugando puedas anotar el mayor número de carreras posibles. Te recomendamos que al empezar a jugar revises esta opción.

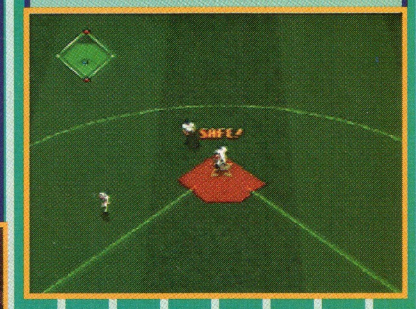


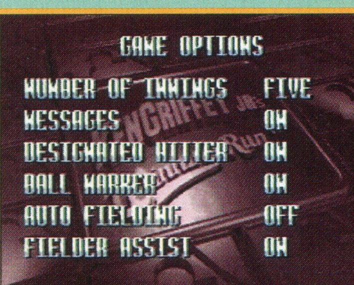


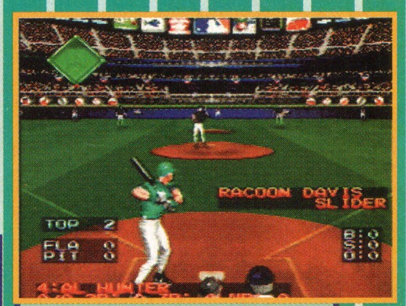
En este juego tenemos exactamente las mismas reglas que se usan en el Baseball profesional (incluyendo la del bateador designado), por lo que no tendrás ninguna clase de problemas pues si eres aficionado, se supone que te las debes saber todas.



Antes de iniciar cada partido podrás entrar a una pantalla de opciones, ahí puedes cambiar varias cosas del juego, por ejemplo: tu orden al bat, el pitcher y tu bullpen. Además de esto podrás modificar la duración de un partido y también escoger si quieres que el CPU te ayude a controlar a tus personajes cuando estás a la defensiva.







Al comenzar cada entrada o cada vez que entre un nuevo bateador, aparecerá una pequeña pantalla en la que verás las características de él y del pitcher. Esto te ayudará a tomar la decisión correcta en algún momento especial.

Este juego cuenta con 4 diferentes modos, para una o dos personas simultáneas. Generalmente en cada uno de estos modos de juego puedes salvar en un archivo, gracias la bateria (cuando juegas contra el CPU). Así que seguramente no te aburrirás de este título por la gran variedad que tiene.



TIPS de SCOOBY-DOO

Para todos aquellos que hayan tenido problemas con este juego, les tenemos malas noticias, ya que aquí les damos algunos Tips para que se compliquen aún más junto con unos mapas para que se pierdan más fácilmente. Así es que si crees que te irá mejor sin estos Tips, mejor avanza unas páginas para que puedas "disfrutar" de lo demás que trae esta revista. Bueno y para aquéllos que decidieron arriesgarse, aquí vamos. Empezamos con la primera misión.

1A. PARTE DEL PISO SUPERIOR (UPPER DECK)

Tu primera misión consiste en investigar qué está ocurriendo en un antiguo barco que chocó hace tiempo. Existe un fantasma que intenta alejarte del lugar por algún motivo, así que hay que investigar a fondo para ver qué sucede.



1 Primero que nada, ve al cuarto que está indicado con el No. 2 en el mapa, aquí encontrarás a tu izquierda) a Daphne, que te dará una caja de Scooby-galletas y junto a ella hay un cofre con tesoros. Ten cuidado de ir a la derecha, ya que hay un ratón que baja tu energía si lo tocas.



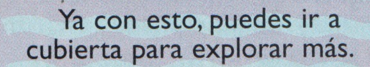
Ya que hayas tomado las Scooby-galletas, ve con Velma que está del lado izquierdo del cuarto No. 3 del mapa. Dale a ella el cofre y toma el carrito que está junto a ella. Este carrito te sirve para eliminar a casi todos aquellos animales que salen rondando por el barco (existe una rata verde que sale en el cuarto No. 11 y no puedes eliminarla con el carrito, pero cuando lleguemos allá, nos preocupamos por ella). A tu derecha hay un pájaro, elimínalo con el carrito o ignóralo y salte allí.

Ve al cuarto No. 4 del mapa. Aquí puedes decidir ir hacia el cuarto No. 5 que está a tu derecha o hacia el cuarto No. 6 que está arriba:

Si decidiste ir hacia el cuarto No. 5, podrás tomar una caja de Scooby-galletas que está del lado derecho del cuarto. Pero ten cuidado de los 2 ratones, ya que el 2o. es muy rápido y puede quitarte energía o provocar que caigas al vacío.
Por desgracia, no puedes usar el carrito, ya que Shaggy dice que se puede perder si lo usa aquí.

Ya que estés en el cuarto No. 6, ve hacia la derecha y entra al cuarto No. 7, donde está Daphne. Pídele más Scooby-galletas y toma la caja que está junto a ella. Regresa al cuarto No. 6 y ve hacia la izquierda.
En este lugar dice en la pared "Search here", o sea, "busca aquí", por lo tanto si utilizas el botón X encuentras un mapa. Llévaselo a Velma que está en el cuarto No. 1.

Ve al cuarto No. 1 y avanza un poco hacia la derecha. Entonces saldrá el fantasma que camina... por el barco. Utiliza el carrito para que abra la puerta de la derecha (que antes estaba cerrada) y así continúes haciendo tu labor.



Ya con esto, puedes ir a cubierta para explorar más. **6**



Hacia la primera parte del Piso Superior (Upper Deck)

CUBIERTA (TOP DECK)

7 Aquí, ve hacia la izquierda y utiliza la caja donde apunta la flecha roja.

8 Súbete a ella y salta hacia la plataforma que sube y baja a tu izquierda.

9 Ya que llegues arriba, toma el pez que se mueve y utilízalo como arma (pero no abuses, ya que sólo tienes 5 disparos).

10 Ve hacia la derecha y verás otra plataforma que está quieta, súbete en ella y se moverá hacia abajo. Salta hacia la derecha para caer en el poste y de ahí salta hacia la otra plataforma.

11 Esta plataforma se mueve de izquierda a derecha. Ya que llegue lo más a la derecha de su trayectoria, salta (hacia la derecha) y avanza un poco más ¿hacia dónde crees?… pues hacia la derecha.

12 Aquí verás una plataforma que se mueve diagonalmente. Súbete en ella y ten cuidado de la rata que está arriba. Para eliminarla fácilmente, ve hacia la izquierda y desde aquí lánzale un pez de los que traes.

13 13.- Ahora sí, ve hacia la derecha y utiliza la otra plataforma que se mueve en diagonal para llegar al otro poste.

14 Ve hacia la derecha y usa la plataforma para bajar. Ahora ve (otra vez) hacia la derecha hasta topar con pared.



15 Sube usando las cajas y al llegar hasta arriba, verás un osito de peluche, tómalo y bájate para que vayas al poste de la izquierda.

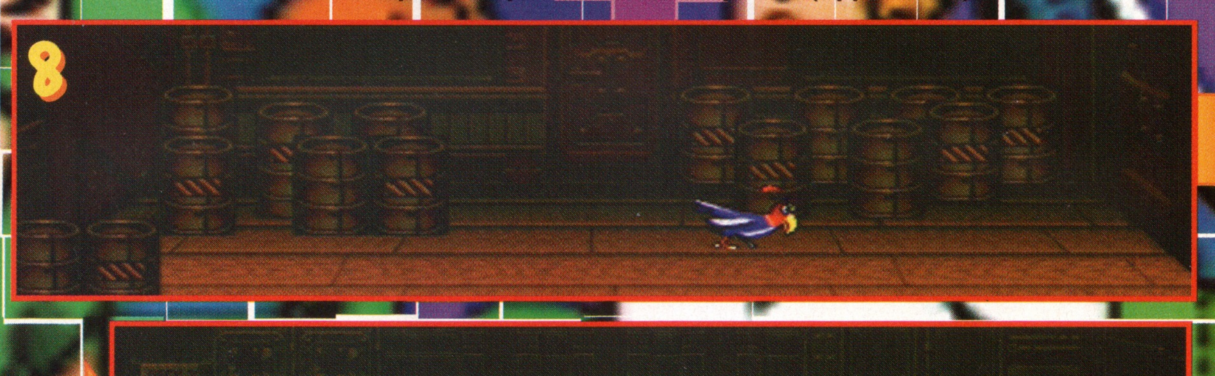
16 Sube por el poste y al llegar hasta arriba, verás una caja de Scooby-galletas. Tómala (la caja) y salta hacia la izquierda para que caigas en el poste al que llegaste en el paso 13 (en donde comienza el piso 14). Repite los pasos 13,12,11,10,9 y 8 (al revés) para que regreses a la entrada.

17 Entra de nuevo al cuarto No. 1, enséñale el osito a Velma y así obtienes una llave azul que sirve para abrir la puerta de arriba del cuarto No. 6 y con ésta ya puedas entrar al cuarto No. 8 en el Piso Medio (Middle Deck).



PISO MEDIO (MIDDLE DECK)

Hacia la primera parte del Piso Superior (Upper Deck)



9

14

10

11

Hacia el Piso de Abajo (Button Deck)

18 Ya en el cuarto No. 8 elimina el pájaro que sale a tu derecha y entra al cuarto No. 9. Elimina a la rata, toma el parche que está tirado en el piso y regresa al cuarto No. 8 para mostrarle la pista a Velma.

19 Ahora ve al cuarto No. 10 y pídele a Daphne otra caja de Scooby-galletas. Toma la cubeta que está a la izquierda, frente a la puerta que no se puede abrir y ve al cuarto No. 11.



21
Toma la llave café que está hacia la derecha para que abras la puerta que te lleva al cuarto No. 12.
De aquí, toma la puerta de arriba para ir al cuarto 13 donde está una lámpara que te servirá más adelante. Ve al cuarto 14 para entrar al bonus del refrigerador y luego tomar el jabón que está al frente.
22
Ve al cuarto No. 15, pídele otra caja de Scooby-galletas y avanza hacia la derecha para que salga el fantasma pirata. Arrójale el jabón y él abrirá la puerta de la derecha que te lleva al bonus del martillo. Ya después del bonus, estarás en la 2a. parte del Piso de Arriba (Upper Deck) en el cuarto 16.
Aquí avanza hacia la derecha y súbete en el bote para que le arrojes la cubeta a la rata verde y así no te quite energía. No importa que no le atines a la rata, el chiste es que la cubeta caiga entre los dos botes donde la rata está corriendo.
20
14
11
Espera a que lleguen los muchachos y ve al cuarto No.17 para que Daphne te dé ota caja de Scooby-galletas. También toma los fósforos que están junto a ella.
23
2A. PARTE DEL PISO SUPERIOR (UPPER DECK)
17
ITEMS
18

24

En el cuarto No.18, encontrarás un barril de pólvora y en el cuarto No.19 hay un papel. Este último llévaselo a Velma; la pólvora y los fósforos a Fred. Ahora sigue a Fred hasta la puerta que no se podía abrir en el cuarto No. 10. Así entrarás al cuarto 20 en el Piso de Abajo (Button Deck) para concluir con este misterio.

25

Ve al cuarto 21 y con el generador. Dirígete al cuarto 22 y pídele a Daphne otra caja de Scooby-galletas, además toma el cable que está a la izquierda. Tanto el cable como el generador, llévaselos a Fred para que abra la puerta que te conduce al cuarto 23. Si estás llevando demasiadas cosas, puedes llevarle primero el generador y luego el cable. También puedes tirar los peces si todavía los traes, o usar una caja de Scooby-galletas.

13

12

15

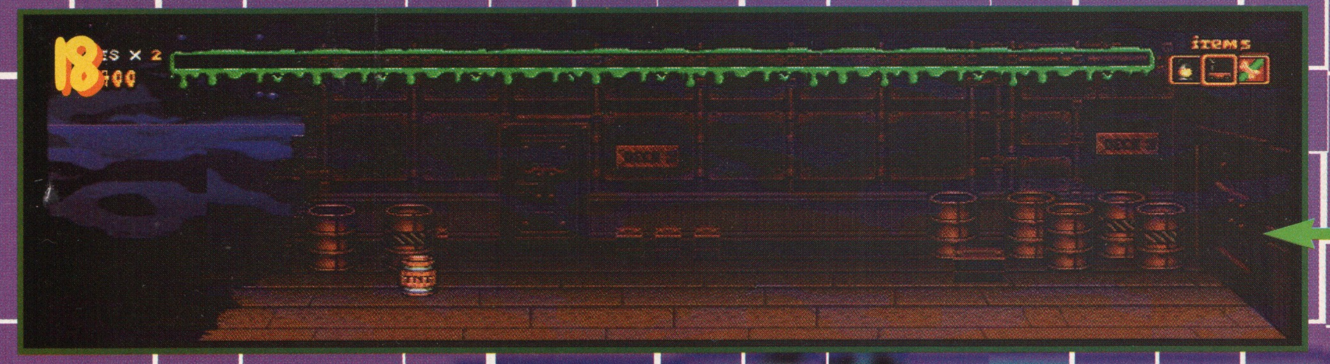
15

Hacia la 2a. parte del Piso Superior (Upper Deck)

Hacia el Piso Medio (Middle Deck)

16

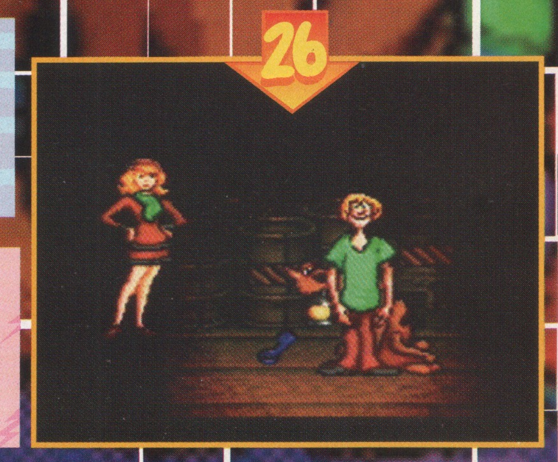
19



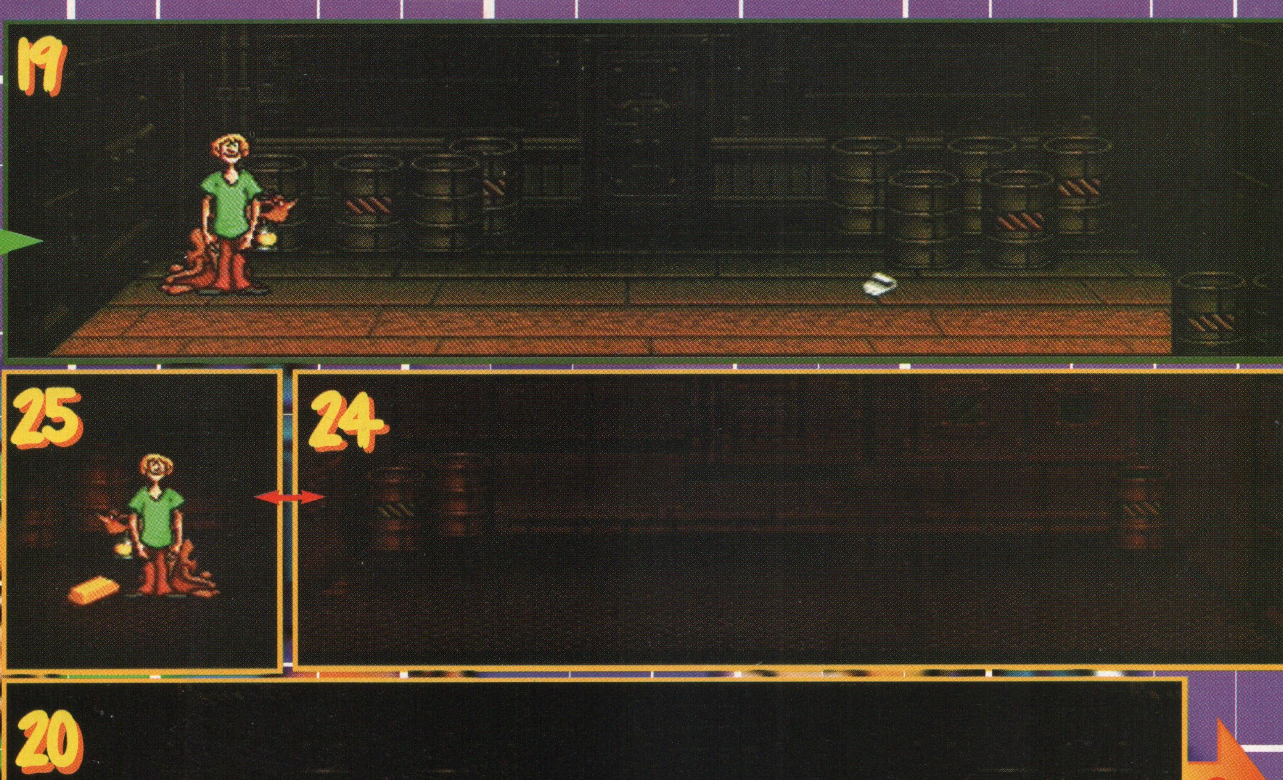
PISO DE ABAJO (BUTTON DECK)

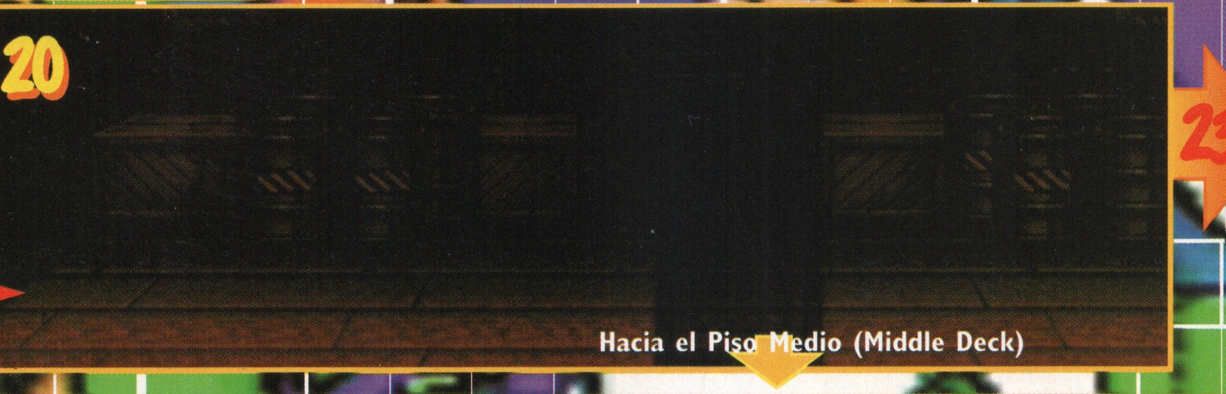


26 Ya con el acceso al cuarto 23 podrás pedirle a Daphne otra caja más de Scooby-galletas y dirigirte al cuarto 26. Aquí está obscuro, pero no tengas miedo, ya que se supone que traes la linterna (del cuarto 13), así que podrás ir hacia la izquierda y tomar la llave azul del piso.



27 Con esta llave puedes entrar al cuarto 24 y dirigirte al 25 que también está obscuro. Camina a la izquierda y toma el lingote de oro, dáselo (el lingote) a Velma y ve con Fred que está en el cuarto 20, para que te muestre la trampa para poder atrapar al supuesto fantasma.

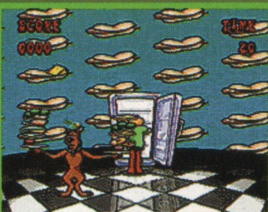




Hacia el Piso Medio (Middle Deck)

Y para que veas que no somos mezquinos, aquí tienes unos pequeños TIPS para los bonus, aunque tal vez no los necesites pero no hay que dejar de mencionarlos.





BONUS DEL REFRIGERADOR

1.- Trata de no cargar demasiada comida de un lado y muy poca del otro, ya que Scooby podría tirar la comida del lado más cargado. Mejor mantenla nivelada.

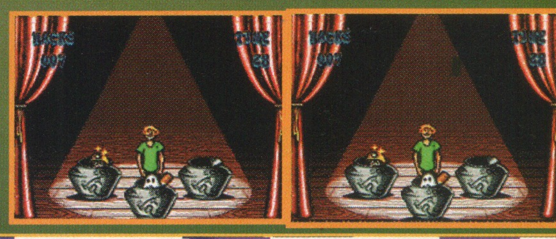
2.- Si ya estás cargando mucha comida y no puedes avanzar muy rápido por temor a tirarla, utiliza la cabeza de Scooby para hacer que revote la comida sobre ella y caiga en el plato.



BONUS DEL MARTILLO

1.- Trata de no pegarle a tus compañeros. Para que tengas mejor control, te recomendamos utilizar el botón A para pegar del lado derecho y las flechas de abajo e izquierda para pegar del otro lado.

2.- Siempre que salga el martillo con alas, pégale para que ganes velocidad. Pero si sale el reloj, tómalo inmediatamente para tener más tiempo de bonus, no importa que también salga el martillo.

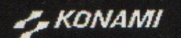




Como ves, ya traes el carrito y el oso, sólo te falta el tapete que está en el cuarto 22, a la derecha. Ya con todo ve al cuarto 21 y haz que el fantasma te persiga hacia el cuarto donde están los muchachos y ¡listo!, acabamos con este misterioso caso, donde resulta que el fantasma era la administradora que quería robarse el oro que había en el barco y para conseguirlo, asustaba a la gente para que ésta huyera.

KODIGOS KONAMI

Una de las características por lo que se distingue a la compañía Konami, es por las claves de sus trucos ya que son el típico "arriba, arriba, abajo, abajo,etc." Por lo cual ahora recordamos algunas de estas claves clásicas (recuerda que Ultra Soft antes era una división de Konami por eso verás algunos juegos de esta marca).



FULL OPTIONS

Utilizando este código obtendrás los poderes para tu nave con todos los **options** en el momento que quieras, pero solo una vez por escena.

Mientras estés jugando, presiona ***START*** para poner pausa y después presiona lo siguiente:

⇧ ⇧ ⇩ ⇩ ⇦ ⇨ ⇦ ⇨ **BA**

Recuerda que este código sólo funciona una vez por escena.



CONTINUE CODES



Después de perder tu última nave, utiliza este código para continuar jugando en la última escena en donde estabas.

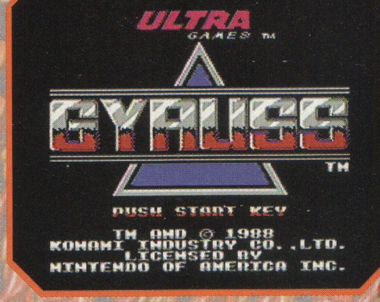
Entonces, después de que tu última nave sea destruida y mientras está sonando la música de Game Over presiona lo siguiente:

⇩ ⇧ **BABABABA**



Este código es muy difícil que funcione; si la música de Game Over se detiene antes, ya debiste terminar de presionar el código, de lo contrario no funciona. También sólo te sirve una vez por escena.

30 VIDAS



Utiliza este código para comenzar con 30 naves que facilitan tu juego.



En la pantalla donde aparece el título del juego presiona lo siguiente:

AB ⇨ ⇦ ⇨ ⇦ ⇩ ⇩ ⇧ ⇧

Después presiona ***START*** y al comenzar tu juego tendrás 30 vidas extras.


NINTENDO64
Only For
Nintendo
SUPER MARIO WORLD® 2
YOSHI'S ISLAND
PROTEGE AL BEBE MARIO DE LAS GARRAS DE BOWSER.
En este juego a pesar de llamarse Yoshi's Island Super Mario World 2, no controlas a Mario, si no que a su inseparable amigo Yoshi, quién deberá proteger al bebe Mario de los secuaces de Bowser, quienes intentan raptarlo a toda costa. Este es el Primer juego de mario que posee el chip FX2. Gracias a éste podrás ver miles de efectos como rotaciones y acercamientos.
También podrás hacer que Yoshi se transforme en tanque, helicóptero o submarino.
Tenes la posibilidad de grabar tus juegos y si conseguis juntar todas las flores, mares y estrellas aparecerán nuevas pantallas secretas. Sus gráficos son completamente originales, ya que parecen pintados con crayón.
Así que ya sabés, si buscas divertirte y pasar un buen rato no podés perderte este sensacional juego NINTENDO.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
TODA LA LINEA Nintendo® EN VENTA EN:
SOUTEK
S.A.
Honduras 4658
(1414) Capital Federal
Tel.: (54-1) 833-3070/71
Fax: (54-1) 832-8434
Buenos Aires Argentina
Tia EXPRESS LO HACE FACIL
Tia
MUSIMUNDO
WAL★MART® SUPERCENTER
NORTE
MARAVILLAS EXPRESS
EL PAIS DE LAS MARAVILLAS
LOS MEJORES JUGUETES

el control de las CELEBRIDADES

En el E3 nos encontramos con Darren Smith; tal vez te estés preguntado ¿Y ése quién es?. Bueno, pues este chico es nada más y nada menos que el mismísimo jefe del proyecto N64 aquí en América, es Ingeniero en Computación, ha trabajado en Nintendo desde 1990 y a los 27 años ya es toda una personalidad. Él ha estado trabajando con el Sr. Takeda y Shigeru Miyamoto los últimos tres años para crear este increíble sistema. Y como te decíamos, nos lo encontramos y nos pusimos a platicar con él para traerte esta entrevista.

Club Nintendo: Cuéntanos Darren, ¿a qué te dedicas principalmente?

Darren Smith: He estado trabajando en el Nintendo 64 junto con el Sr. Takeda, quien es el jefe del proyecto N64 allá en Japón. He hablado con el Sr. Takeda a diario durante los últimos 3 años que ha durado el proyecto ya sea por teléfono, por fax, correo electrónico o en mi oficina cuando él viene cada 2 semanas. En ocasiones también he tenido que ir allá. Trabajamos juntos con S.G.I. descubriendo todos los problemas del sistema o posibles dificultades que pudieran existir. También trabajo muy de cerca con los empleados de S.G.I. para crear el software necesario para que los programadores puedan realizar sus juegos sin problemas.

CN: ¿Cómo fue que te involucraste en todo?

DS: Siempre fui un fan de los videojuegos y empecé a programar los míos. Entré a trabajar en Nintendo durante los super días del NES cuando había algunos proyectos secretos. Entonces en 1993 el Sr. Takeda me llamó y me dijo que si me gustaría trabajar en un nuevo proyecto. No lo pensé mucho y él me dijo que tendría que irme a San Francisco y dije que no me importaba, quería hacerlo y aquí estoy. Es maravilloso.

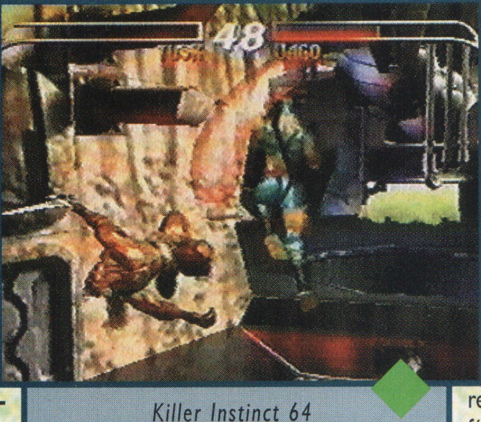


Cruis'n USA

CN: ¿Qué nos puedes decir de lo que tienes?

DS: Te diré lo que tenemos. Tenemos Wayne Gretzky Hockey, Blastcorps, K.I., Shadows of the Empire, Pilot Wings y Cruisin' USA. Por cierto, escuché que ustedes son unos excelentes jugadores y fanáticos de K.I. y que estuvieron jugando con Ken Lobb.

CN: Así es. No hemos tenido mucho tiempo para jugar KI 2 ya que tenemos que estar viendo todos los demás juegos pero nos gusta mucho; hace poco estuvimos en las oficinas de Nintendo y efectivamente tuvimos oportunidad de jugar con Ken.



Killer Instinct 64

DS: Sí, es un tipo muy interesante y juega muy bien KLY bueno ¿qué puedo decirles a cerca del Nintendo 64?

CN: Lo que quieras y tengas listo.

DS: Bien, pienso que la cosa más revolucionaria en el N64 es el control por el Joystick y los botones.

CN: Ya que mencionas el control, hemos recibido muchas cartas de nuestros lectores preguntándonos si el control es muy débil y si puede romperse fácilmente.

DS: No, hemos pasado cientos y cientos de horas probando los controles y es muy resistente. De hecho, todavía no se nos rompe uno.

CN: Cuando el N64 salga a la venta ¿se podrá ya conseguir el cartucho de memoria?

DS: Sí, se venderán de manera simultánea. Vendrá uno con la máquina. También se tiene planeado que vengan con los controles.

CN: En el caso de todo lo nuevo que están preparando para el N64 ¿qué nos puedes decir a cerca del accesorio para Internet?

DS: Tenemos algo en mente, pero no pensamos hablar de ello todavía. Posteriormente informaremos de nuestros planes a la prensa.

CN: Estuvimos jugando un poco Cruisin' USA y nos fijamos que no está muy bien el antialiasing ¿qué nos puedes decir de esto?

DS: Este juego no está todavía completo, pero en algunos juegos verán que no se utilizan todas las características del N64. Esto se debe a que algunos programadores deciden usarlas en ocasiones y en otras no.

CN: También vimos que a lo lejos aparecen cosas de repente y en juegos como Pilot Wings y Mario 64 siempre están ahí.

DS: En realidad el Cruisin' USA que vieron era de una versión vieja, además se está trabajando para resolver este problema y es probable que se resuelva fácilmente.

CN: Recordamos lo que vimos en el Shoshinkai y estamos viendo lo que hay aquí. Sabíamos que iba a mejorar pero no nos imaginábamos que mejorara tanto, por ejemplo, en

***Mario 64*, es impresionante todos sus detalles y estamos seguros que no hemos visto todo.**

DS: Sí, en Nintendo of América nuestros mejores videojugadores han estado jugando Mario 64 más de 50 horas y todavía no han visto todo, ni han hecho todo lo que se puede hacer. Pienso que se van a necesitar más de 100 horas de juego para ver todo lo que se puede hacer. Lo que es grandioso es que te fijas en el SNES y en los primeros juegos que salieron y ves ahora DKC y DKC3 y te fijas en lo que los programadores pueden hacer dices ¡Wow!, Mario 64 es un gran juego y es apenas el comienzo ¿qué irán a hacer en los próximos años? Y Mario 64 usa, tal vez, el 60% del poder de procesamiento del sistema. Cuando estábamos programando Pilot Wings 64 pensaba en que si sólo pudiéramos ponerle más y más cosas y aún sabemos que se pueden integrar muchas más al juego.



Shadows of The Empire



Wave Race 64



CN: Shadows of the Empire también es un gran juego, se ve muy bien y tiene mucha variedad.

DS: Sí, tiene muchos estilos de juego, muy variados. Estaba platicando con uno de los programadores y me decía que quería hacer algo nuevo con muchos niveles, mejorarlos.

CN: Suponemos que Nintendo estuvo muy cerca cuando se programaba este juego.

DS: Sí, yo personalmente estuve ahí revisando los avances en la creación del juego.

CN: ¿Cuántos licenciatarios están trabajando ahora con Nintendo?

DS: No sé exactamente cuántos licenciatarios están con nosotros en estos momentos, pero sí sé que tenemos más de 50 juegos trabajando.

CN: ¿Cómo seleccionaron a los licenciatarios que forman parte del Dream Team?

DS: A veces los licenciatarios venían y nos comentaban que tenían un gran juego y nosotros lo veíamos y decíamos "Sí, en realidad es un gran juego y manejan buenas técnicas para su creación y tiene gran calidad. O.K., pueden hacer el juego".

CN: ¿Habrá licenciatarios que trabajen por su cuenta? ¿Cuáles van a ser las reglas para la creación del software? Recuerdo que el Sr. Yamauchi dijo en Japón que iban a ser más estrictos en la calidad de los juegos.

DS: No puedo contestar bien esa pregunta. Todo lo que sé es que las metas de Nintendo son tener los mejores juegos. Se supone que serán títulos exclusivos para el Nintendo 64.

CN: Por ejemplo, cómo funciona esto con Mortal Kombat Trilogy.

DS: La diferencia entre este juego y otros juegos de MK es que aquí tú puedes jugar con cualquier personaje que quieras de los juegos de MK ya que están todos.

CN: ¿Ésta es la exclusividad de este juego?

DS: Sí, lo interesante de este juego es que a diferencia de los anteriores no pierdes tiempo esperando a que se lea el juego, aquí acabas una pelea y de inmediato con la siguiente, y la siguiente, y la siguiente...

CN: Sierra On Line iba a lanzar Red Baron. Estaban trabajando muy de cerca con Nintendo y no hemos visto nada de él ¿qué pasó?

DS: Tú sabes, programar para el N64 es diferente. A unos programadores les lleva más tiempo adaptarse a esto. Pero no te preocupes ya que estas personas siguen trabajando en el juego.

CN: Continuando con lo de los juegos, ¿existe algún juego donde tú estés al final, en los créditos? ¿Cuál es tu juego favorito?

DS: No sé muy bien, pero Pilot Wings debe tener mi nombre como Director del Sistema. Acerca de mi juego favorito por supuesto que es Pilot Wings, ya que trabajé en él. Wave Race también me gusta mucho por su control debido a que es muy suave y ya que te acostumbras al juego puedes hacer movimientos sorprendentes.



Pilotwings 64



CN: Hablando de este juego, hay un gran cambio en él ya que al principio era con lanchas y ahora son jet skies ¿a qué se debe esto?

DS: No sé la verdad del porqué del cambio a Water Skies, pero este juego tampoco está completo todavía así que habrá que esperar todavía, la decisión final de los programadores.

CN: Por cierto, ¿Qué tanto le falta a Mario 64 para quedar listo?

DS: En unos pocos días estará terminado. Está listo en un 99.9% así que ya no falta mucho.

CN: Pues bien Darren, nos dio mucho gustó platicar contigo y esperemos que le sigas echando ganas para que en un futuro podamos ver más y todavía mejores juegos.



Super Mario 64

MAS TIPS de

KIRBY'S BLOCK BALL

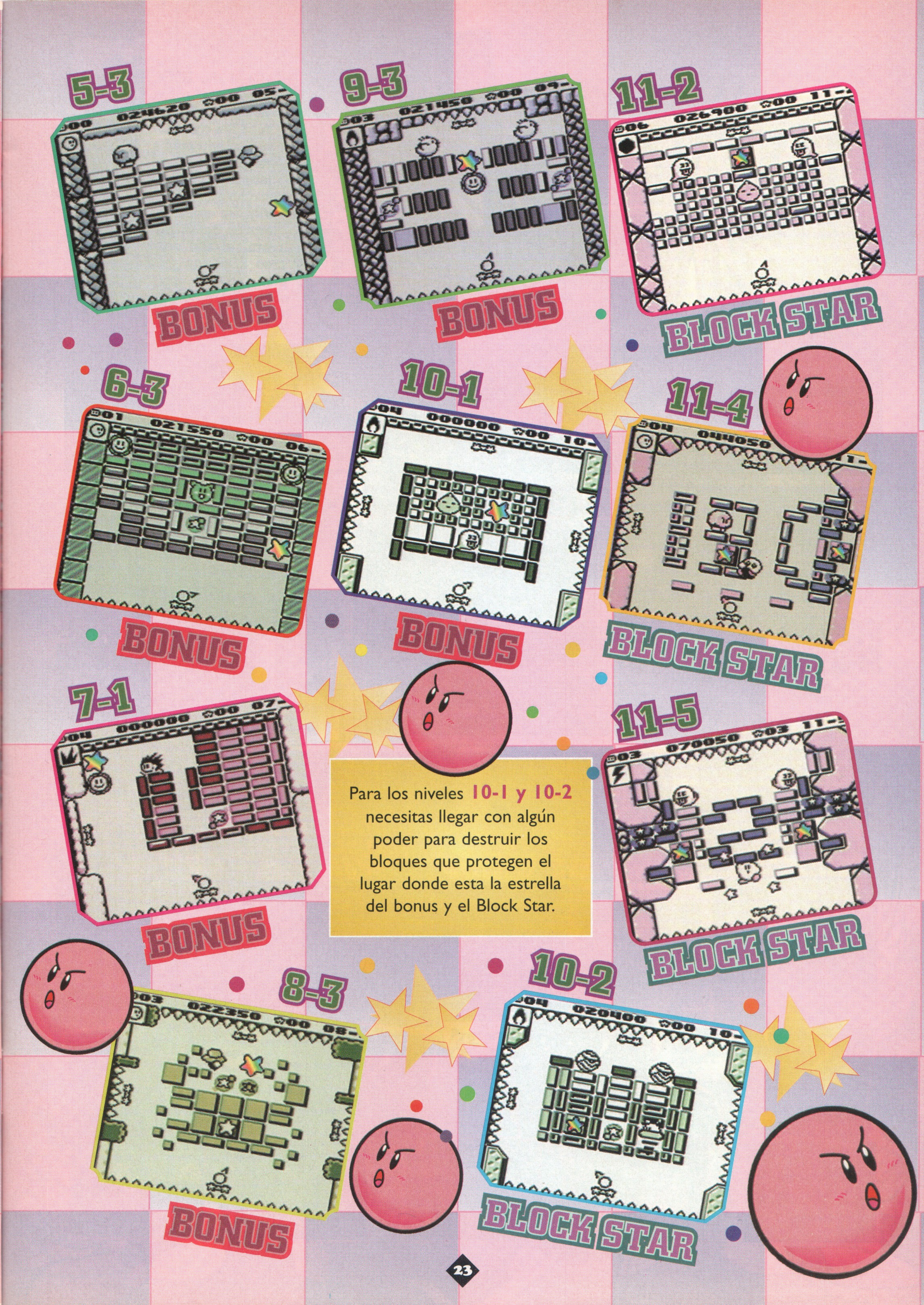
En el número anterior te dimos un pequeño reporte de Kirby's Block Ball que en lugar de Tips tenía que tener el nombre de gamevistazo, pero ahora si te vamos a dar algunos tips de este divertido titulo..

Estos cuadros con estrella multicolor te indican la ubicación de los Block Star con los que puedes obtener puntos extras y hasta una vida si lo golpeas con algún poder.

Recuerda que para que aparezca la estrella del borus o los Block Star, tienes que pasar por donde están ubicados pero no como Kirby, prque así no los harás aparecer.

Estas estrellas multicolor te indican la ubicación de los bonus de ciertas escenas, si las tocas vas a seleccionar que bonus quieres pasar.





Para los niveles **10-1 y 10-2** necesitas llegar con algún poder para destruir los bloques que protegen el lugar donde esta la estrella del bonus y el Block Star.

FINALES



En el año 20XX, un super robot llamado Megaman fue creado. El Dr. Light creó a Megaman para detener los malvados deseos del Dr. Wily. Sin embargo, después de su derrota, el Dr. Wily creó 8 de sus propios robots para contrarrestar a Megaman.

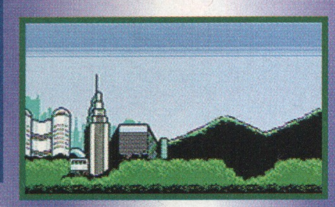
El Dr. Wily es derrotado y escapa...


CAPCOM USA
MEGA MAN 3
Dr. Light: ¡Oh, no! Justo después de que recibimos el último elemento ¡Wily huyó con Gamma!
OH NO! RIGHT AFTER WE RECEIVED THE LAST ELEMENT...
NEEDLE MAN
SNEAK MAN
MAGNET MAN
SPARK MAN
GEMINI MAN
HARD MAN
TOP MAN
STAR MAN
Megaman va en busca del verdadero Dr. Wily
WHERE'S D... WILEY?... OH NO, TOO LATE.
Protoman: ¿Dónde está el Dr. Wily?... Oh no, demasiado tarde.
EPILOGO
MEGAMAN, YOU'VE REGAINED
Dr. Light: Megaman, has recuperado la conciencia.
Te encontré tirado aquí cuando llegué. Me pregunto quién te trajo aquí.
Ese silbato... ¡debió haber sido Protoman!
25

En el año 20XX

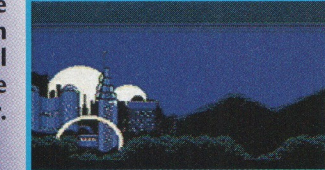


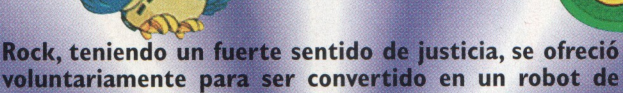
Robots familiares llamados Rock and Roll fueron creados por el maestro diseñador, el Dr. Light y disfrutaron de días pacíficos.



Entonces un día, los robots industriales se desmandaron en todo el mundo y éste cayó en un caos total. El Dr. Light pronto se dió cuenta que el científico loco, el Dr. Wily, estaba detrás de este nefasto hecho, pero él no sabía que hacer.



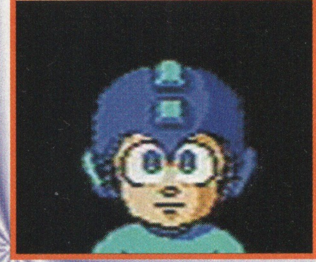




Rock, teniendo un fuerte sentido de justicia, se ofreció voluntariamente para ser convertido en un robot de pelea.



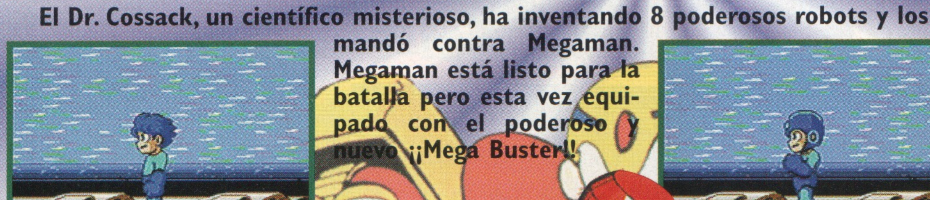




Así el súper robot Megaman nació...

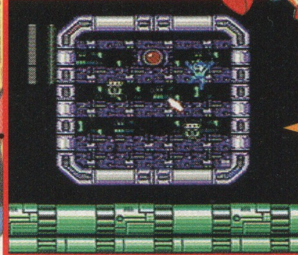
Megaman hizo añicos los planes del Dr. Wily 3 veces y la paz mundial se había mantenido hasta entonces... pero la historia se vuelve a repetir.

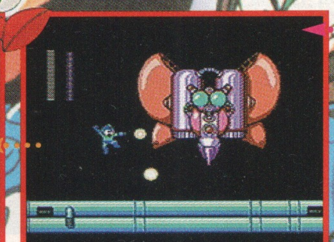
El Dr. Cossack, un científico misterioso, ha inventando 8 poderosos robots y los mandó contra Megaman. Megaman está listo para la batalla pero esta vez equipado con el poderoso y nuevo ¡¡Mega Buster!!



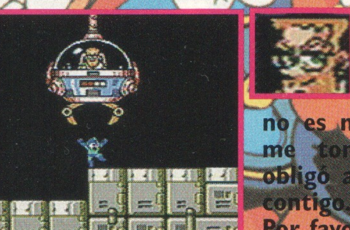


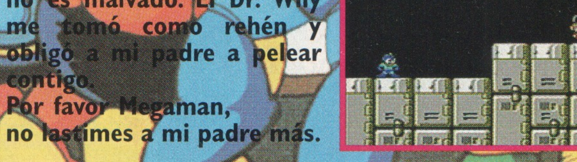












Kalinka: ¡¡Por favor Megaman no!! Mi padre de verdad, no es malvado. El Dr. Wily me tomó como rehén y obligo a mi padre a pelear contigo.
Por favor Megaman, no lastimes a mi padre más.

Dr. Cossack: Oh, Kalinka...
Kalinka: Padre...
Dr. Cossack: Megaman ¡perdóname!
Megaman: ....



Dr. Wily: ¡¡Me traicionaste Protoman!! ¡Voy a hacerte pedazos, Megaman!
DRILL MAN
PHARAOH MAN
RING MAN
BRIGHT MAN
MEGA MAN 4
SKULL MAN
DIVE MAN
TOAD MAN
DUST MAN
Mega Man persigue al Dr. Wily
El Dr. Wily aprovecha la confusión para escapar


NINTENDO64



RESERVALA YA !!!

EN:





con sólo $50.- reservá, tu Nintendo 64 y llevate en el momento un poster espectacular más 1 pin de regalo.

PRECIO TOTAL $570.- LANZAMIENTO 30 DE SEPTIEMBRE.

PEDILA EN: **Patio Bullrich** - 3er nivel (frente al patio de comidas) **Spinetto Shopping** - Balvanera - **Alto Palermo Shopping** - 3er nivel (frente al patio de comidas) - **Paseo Alcorta** - Salguero y Figueroa Alcorta - **Tren de la Costa** - Estación San Isidro - **Unicenter Shopping** - Martinez - **Peatonal Rivadavia 123** Quilmes - **Los Gallegos Shopping** - Mar del Plata - **Soleil Factory** - San Isidro **Alto Avellaneda Shopping Mall** - Local 167 - **Santa Fe 1740** - Mar del Plata.

CORTAR AQUI

NINTENDO 64®

THE FUN MACHINE

CUPON DE RESERVA

PRESENTANDO ESTE CUPON, PEDI EL POSTER DE REGALO MAS EL PIN.

DNA 64

DICCIOMARIO DE NOMENCLATURAS Y ABREVIATURAS



Con la inminente salida del Nintendo 64 se hace necesario contar con este nuevo Dicciomario que permitirá que todos sepamos de qué hablamos al mencionar estos términos aparentemente muy técnicos pero que se convertirán en parte de nuestra vida diaria.



64DD Posible nombre que se le dará al Disk Drive que próximamente saldrá como accesorio del N64. Este disco almacenará aproximadamente 64 Megabytes de información y a diferencia del CD ROM se podrá escribir en él (o sea que cada jugador pueda generar y guardar información en él), así como leer información.



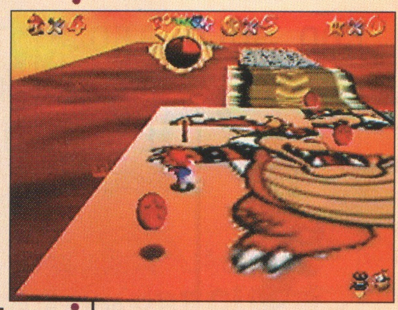
Alpha. Sin duda en el agua es donde se aprecia mejor lo de la transparencia de los pixeles.

ABI *Audio Binary Interface*. La distribución que las librerías de software del N64 usan para controlar el audio microcódigo para la música y efectos de sonido.

Alias Power Animator Paquete popular de modelaje y animación en superficie 3D **Animator** usado constantemente para la realización de efectos especiales. Alias es muy popular en la industria cinematográfica por sus efectos especiales como los que se hicieron para *Terminator II* y *Jurassic Park*. Una versión personalizada para el N64 está disponible bajo el nombre de *Project Reality Development System* (**PRDS**) o Sistema de Desarrollo para el proyecto de Realidad.

Alpha (Referente a las imágenes representadas por puntos). Transparencia de pixeles.

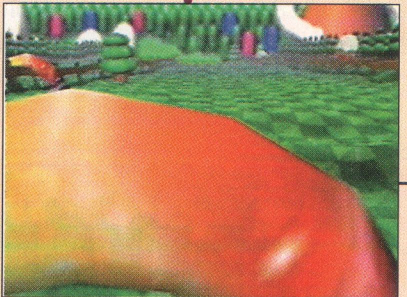
Anti-Aliasing Técnica usada para suavizar imágenes y reducir así el corte o filo "de sierra" que muchas veces se ve en las imágenes representadas por puntos. Esto se realiza dibujando puntos a los largo del filo con colores adyacentes. Esta característica está implementada en el hardware del N64 específicamente en el **RCP**.



*Observa como el Bowser que se ve en el suelo es un **bitmap**.*







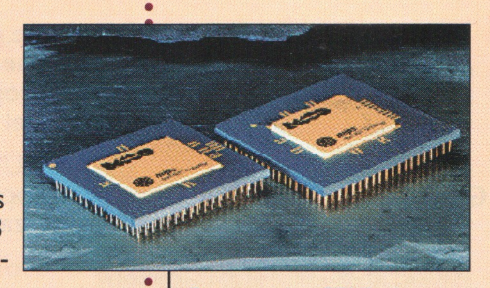
Anti-Aliasing

Billinear Interpolation Una técnica usada para mejorar la apariencia de la textura de la superficie cuando es vista a una distancia dada, mezclando los colores de los texeles adyacentes. Esta característica está implementada en el hardware del N64 específicamente en el **RCP**.

Bitmap Una imagen representada con pixeles.



Bulky Drive Otro nombre para el **64DD**, derivado del término "bulkmedia" significa que es capaz de almacenar grandes cantidades de información.


Estos son dos **CPU's** de estaciones de trabajo **Silicon Graphics**.

CPU *Central Processing Unit.* Unidad Central de Procesamiento. El procesador principal en una computadora, el cual en el caso del N64 es un MIPS 4000 series 64 bit procesador operando aproximadamente a 93 MHz. Este es muy similar a los CPU's de las estaciones de trabajo de Silicon Graphics.

Clipping El proceso de excluir las porciones de un polígono el cual está fuera del rango de la perspectiva para reducir la cantidad de información que esté siendo procesada al ejecutar el render.

Controller Pack El cartucho de memoria (removible) que se conecta al control del N64. Usado para almacenar la información de la configuración de un juego fuera de un cartucho, la cual permitirá mayor capacidad y portabilidad de almacenamiento. Inicialmente disponible en 256 Kbit (32 Kbytes) de memoria.


Controller Pack

Culling El proceso de excluir polígonos los cuales están completamente fuera de la vista continua y también puede remover aquellos que no están a la vista, así como la espalda de un cubo. Esto está hecho para reducir la cantidad de información que se necesita para ser procesada al ejecutar render.

Display List Es una lista de comandos gráficos para crear imágenes en pantalla. Una **Display List** puede ser pre-computarizada y modificada para cada cuadro y así producir animación. El RCP del N64 usa una **Display List** para crear gráficos.

Environment Mapping



Los reflejos en líquido son bastante impresionantes en esta parte de Super Mario 64.

Dithering Es una técnica que se usa para realzar la calidad de una imagen, incrementando aparentemente el número de colores tomando aquellos que actualmente son usados para desplegar las imágenes. Esta característica está implementada en el N64 **RCP** graphics hardware.

Double Buffering Técnica de animación donde dos frame buffers son usados. Un frame es desplegado en pantalla mientras el otro es rendereado, después los dos son intercambiados. Dando por resultado suavizar la animación y un alto rango de frames.

Environment Mapping Técnica de render usada para crear una apariencia real de los reflejos en una superficie. Los reflejos en el mundo real están donde sea y evidentemente ausentes en muchos videojuegos debido a la extremadamente alta ejecución que requiere el proceso de reflejos en tiempo real. Esta característica está implementada en el N64 **RCP** graphics hardware.

Flat Shading Renderear un polígono con un color simple y constante, cruzando su superficie.

Fog



La atmósfera es un detalle muy utilizado por casi todos los juegos del N64, como en esta foto donde vemos una escena de Star Wars Shadow of the Empire.

Fog Neblina. Una atmósfera normal de efectos, los cuales pueden ser simulados en videojuegos para proveer de realidad el panorama de objetos a distancia.
Niebla y neblina en una de las señales visibles, nosotros basados en nuestras experiencias de la vida real, determinamos que un objeto está lejos. Esta característica está implementada en el N64 **RCP** graphics hardware.

Frame Buffer Es un área del RAM usada para almacenar los datos de los pixeles para una simple imagen (FRAME).

Frame Rate El número de pantallas completas o cuadros dibujados por

segundo. (**FPS**). Entre más frames o pantallas por segundo haya, el movimiento será más suave. La trasmisión profesional de video (TV) opera a 30 FPS, las películas son mostradas a 24 FPS, el N^{64} puede soportar índices arriba de los 60 FPS.

GBI — *Graphics Binary Interface*. Una parte de las librerías del software del N^{64} utilizan el control de gráficas por microcódigo.

General MIDI — Un formato estándar para conectar instrumentos musicales electrónicos. Esto está soportado por la librería de software del N^{64}.

Gouraud Shading — Renderea un polígono con suaves cambios de color cruzando las caras. Cada vértice puede tener un solo color y pueden ser mezclados igualmente entre los vértices para reducir "banding" y aumentar el realismo. También llamado "smooth shading" Esta característica está implementada en el N^{64} **RCP** graphics hardware.

High Resolution Mode — Modo de alta resolución.Uno de los modos más comunes del N^{64}, con 640 puntos horizontalmente y 480 verticalmente (referente al número de puntos que conforman la imagen en pantalla).

Instrument Patch (sample) — Reproductora digital de un efecto de sonido o instrumento el cual es usado por un sintetizador del N^{64} para reproducir un sonido durante el playback MIDI.

Inverse Kinematics (IK) — Un método usado para producir movimientos naturales en personajes animados, usando las matemáticas básicas vigilando el comportamiento al conectar partes y unirlas.

Level of Detail (LOD) — Una técnica de simulación visual por computadora utilizada para optimizar la velocidad del render substituyendo objetos de diferente complexión dependiendo de la distancia a la que esté el observador. Esta característica está implementada en el N^{64} **RCP** graphics hardware.

Microcode (*μcode*) — Software que define el funcionamiento del RSP. Nintendo provee el número de diferentes módulos *microcode* para diferentes propósitos. Algunos *microcodes* son usados para producir el audio, mientras otros se utilizan para producir las gráficas. Un juego puede utilizar muchos *microcodes* diferentes durante el render de un solo frame.

MIDI — *Musical Instrument Digital Interface*. Formato electrónico para almacenar y comunicar instrumentos y datos de notas musicales. Esta característica está implementada en el N^{64} **RCP** graphics hardware.

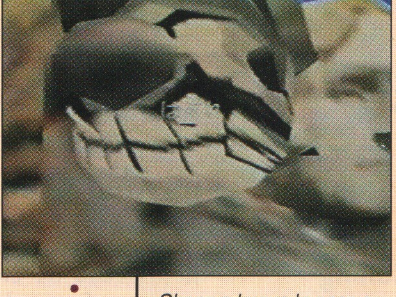
MIP Mapping — *Multi in Partem (latín)*. Significa "muchas partes", esta es una técnica para incrementar la apariencia de la textura de una superficie computarizando nuevas texturas, para ser mostradas en base a la distancia del objeto y del espectador. Esto se usa para evitar molestos "ruidos visuales" o modelos en vías de desarrollo a cierta distancia, así como asegurarse que una textura vista de cerca no se vea como pixeles gigantes. Esta característica está implementada en el N^{64} **RCP** graphics hardware.

MIPS — *Millions of Instructions per Second*. Millones de instrucciones por segundo. Unidad de medida en el proceso de una ejecución.

Morphing — Técnica de animación que se usa como transición entre dos imágenes o figuras.

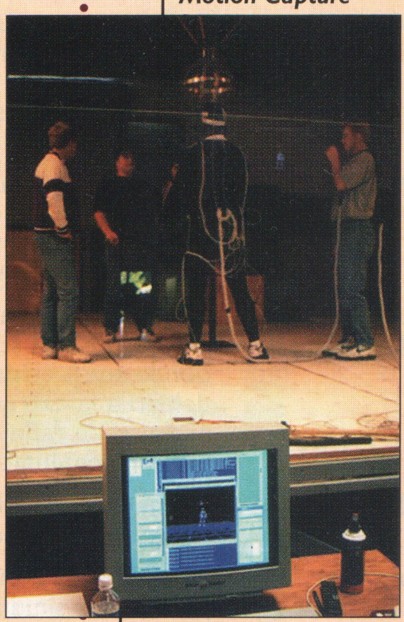
MIP Mapping





Observa lo que le pasa a la cabeza de Mario, en el bonus del cañón, en Pilotwings 64 y cómo no se le notan los pixeles con todo y que la perspectiva está bastante cerca en comparación a la primera.

Motion Capture



En el juego de Ken Griffey Jr's Winning Run para SNES utilizaron Motion Capture, ahora imagínate como se verá esta misma tecnología en el nuevo juego que se prepara para el N64 de este famoso jugador.

Motion Capture Tecnología que permite que el movimiento de un humano u otras especies reales sean "capturados" a través de una computadora y entonces dar animación a modelos de 3D con fluidez natural de movimientos.

MTI *MIPS Technology Incorporated*. El diseñador de los CPU's utilizados en estaciones de trabajo Silicon Graphics y el N64. Una división de Silicon Graphics.

Multiprocessing Habilidad de un sistema que contenga más de un procesador para ejecutar procesos separados en cada uno simultáneamente. El N64 puede ejecutar procesos separados en el CPU, RSP y RDP simultáneamente, permitiéndole dibujar pixeles, producir audio y responder a los impulsos del jugador, todo esto al mismo tiempo.

Multitasking Habilidad de un sistema operativo para ejecutar 2 ó más procesos simultáneamente. El sistema operativo del N64 provee un soporte para Multitasking del **RCP**.

Multithread Técnica usada para organizar una aplicación dentro de la lógica, separada del programa la cual se ejecuta simultáneamente. La librería del software N64 y el O/S (sistema operativo) proveen del soporte para la operación del **Multithread** en el **CPU**.

N64 Emulator Board Usado para el desarrollo de juegos, un tablero que contiene todas las funciones del N64 y características para suprimir errores, los cuales pueden ser conectados dentro de una estación de trabajo de **SGI Indy**.

N64 Software Libraries Una colección de software suministrada para desarrolladores por Nintendo la cual incluye el sistema operativo del N64, microcódigo y otros módulos.

N64 Software Simulator Antes del desarrollo del tablero emulador del N64, Nintendo suministró un programa de software ("simulador") en el cual simula el N64 en un **SGI Onyx** workstation.

Nichimen Graphics N·World Una paquete de herramientas basada en un diseñador poligonal de Nichimen Graphics Inc. N·World; está dirigido a la industria de los juegos y permite al artista añadir rápidamente detalles y ver antes el modelo en el N64. Una versión especial para el N64 está disponible.

Normal Resolution Un modo de video para el N64 que provee 320 puntos horizontalmente y 240 verticalmente y que permite desplegar las imágenes en una televisión normal.

NinGen (GameGen, MultiGen) Una herramienta de modelado basada en polígonos de MultiGen Inc. Este producto es favorecido por la industria de Defensa para simulación visual y supera la creación exacta, optimizando el depliegue en 3D. Una versión especial para los desarrolladores del N64 está disponible bajo el nombre de **NinGen**.



Perspective-corrected texture mapping Una técnica utilizada para producir texturas más realistas, tomando en cuenta el concepto de perspectiva. Esta característica está implementada en el N64 **RCP** graphics hardware.

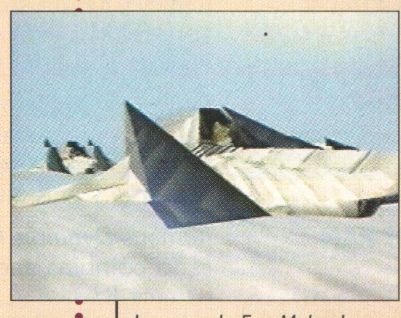
Pixel Un punto en la pantalla (las imágenes están presentadas a base de pixeles)

Pixel depth El número de bits usados para representar el color y alpha (transparencia) de un pixel. Un pixel depth (profundidad)de 24 bits puede presentar hasta 16.7 millones de colores diferentes.

Motion Capture



En los personajes de Killer Instinct emplearon esta tecnología para dar mayor realismo a todos los ataques y movimientos.



*La nave de Fox Mcloud es un buen ejemplo de cómo con **polígonos** das forma a objetos en 3D.*



*El Pilotwing 64 es un ejemplo de **Multiprocessing** y **Multitasking**.*



*En Pilotwing 64 dan una impresionante muestra de lo que es el **Render** en tiempo real.*

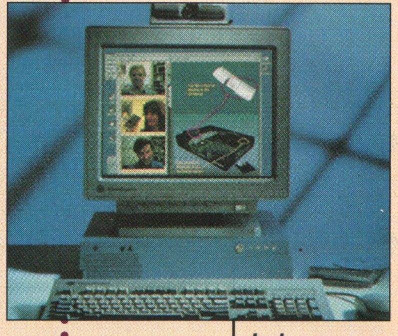
Point Sampling La técnica más simple usada para mostrar la superficie de una textura a una distancia dada. Y que se utiliza muy comunmente en PC's y otros sistemas de videojuego. Proporciona velocidad pero malos resultados. En el N^{64}, se prefirió la interpolación bilinear o trilinear.

Polygon Polígono. El elemento básico 2D gracias al cual se construyen objetos 3D. Triángulos y rectángulos son normalmente los más usados.

PRDS *Project Reality Development System.* Sistema de desarrollo para el proyecto de realidad. Ver Alias Power Animator.

RAM *Random Access Memory.* Acceso a la memoria Radom. Memoria que puede ser leída y escrita en cualquier lugar. En el N^{64}, 4 megabytes de **RD RAM** son usados en la memoria principal.

RCP *Reality Co-Processor.* Co-procesador de realidad. El corazón del N^{64}; este *custom chip* (chip de diseño especial) ejecuta todas las gráficas y el proceso de audio.


Indy

RDP *Reality Display Processor.* Mostrador del proceso de realidad. Este procesador fue implantado sin el RCP y ejecuta todos los niveles de operación pixel, como la cartografía de texturas y anti-aliasing.

RD RAM *Rambus Dynamic RAM.* Este RAM único de Rambus, incorporado combina accesos de alta velocidad con bajo costo de dinámica RAM.

Rendering El proceso para crear una imagen en la pantalla formada de polígonos, así como texturas, luces y cosas así; es lo opuesto a desplegar gráficos y animaciones pre-computarizadas. Esto es render en tiempo real lo cual permite al jugador moverse libremente en un mundo en 3D y no en un ambiente y con una ruta pre-establecida en el programa.


Indigo 2

Resolution El número de pixeles en cuanto a la altura y ancho de la pantalla

ROM *Read Only Memory.* Sólo lectura de memoria. Este tipo de memoria es usada en cartuchos de juegos. En breve el N^{64} utilizará en sus juegos 4, 8 ó 12 Megabytes de ROM.

RSP *Reality Signal Processor.* Este procesador está integrado en el RCP y ejecuta todas las manipulaciones 3D y funciones de audio. Este proceso se configura vía microcódigo.

SGI *Silicon Graphics Incorporated.* Principal manufacturador de estaciones de trabajo de alto desempeño en gráficas y codiseñadores del hardware del N^{64} y librerías de software .

SGI Indigo 2 Línea de estaciones de trabajo de SGI de rango medio. Típicamente usada por desarrolladores de juegos para trabajo de render y animación.

SGI Indy Línea de estaciones de trabajo de SGI de rango básico. Típicamente usada por desarrolladores de juegos para programación. Esta es la estación de trabajo donde se puede jugar como invitado con el **N^{64} Emulator board.**



Familia Onyx

SGI Onyx Línea de estaciones de trabajo de SGI de alto rango, usadas para render complejos y simulación. Estas estaciones de trabajo son usadas extensamente para gráficas pre-rendereadas como aquellas que aparecen en DKC. Inicialmente usadas por desarrolladores para correr el **N^{64} software simulator** (software simulador del N^{64}).



Specular Reflection Una técnica render la cual crea la reflexión de la luz original sobre una superficie brillante. Esta característica está implementada en el N^{64} **RCP** graphics hardware.

Sprite Animation Técnica de animación que utiliza imágenes en 2D en movimiento. Esta clase de animación es típica de generaciones anteriores a máquinas de juegos y PC's. El N^{64} también soporta Sprite Animation, pero con características adicionales de 3D.

Texel Un pixel dentro de un mapa de texturas.

Texture Mapping El proceso de colocar una imagen bitmap (textura) dentro una superficie durante el render, así como, por ejemplo, poner una fotografía de ladrillos dentro de un polígono para crear la ilusión de una pared de ladrillo. El mapeado de texturas es esencial para crear mundos realistas de 3D.

TLMMI *Trilinear, MIP Map Interpolation.* Modo de render sofisticado que combina la Trilinear Interpolation con MIP mapping. Esto es generalmente considerado como la forma de más alta calidad en el mapeo de texturas. Esta característica está implementada en el N^{64} **RCP** graphics hardware.

Trilinear Interpolation Una técnica render usada para incrementar la apariencia en la textura de una superficie cuando es vista a una distancia dada, mezclando los colores de texeles adyacentes de 2 mapas con texturas diferentes. Esta característica está implementada en el N^{64} **RCP** graphics hardware.

Ultravision Un paquete de herramientas de Paradigm Simulations para ayudar en el desarrollo de juegos.

Vertex Un punto en un espacio 3D que define la esquina de uno o más polígonos.

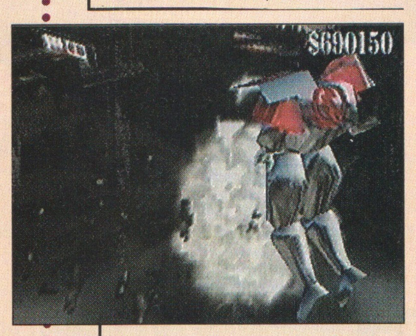
Wavetable Synthesis Una clase de síntesis musical la cual usa muestras grabadas de instrumentos actuales y dinámicamente modifica el grado y otros atributos para darle más realismo. Esta característica está implementada en el N^{64} **RCP** audio hardware.

Z-Buffer Una técnica render donde la distancia del espectador (**Z**) sobre cada punto, es almacenada al ejecutar render y usada para determinar qué objetos son mostrados. Por ejemplo, si se está presentando el tablero de un auto en la pantalla, se calcula la distancia entre el espectador, la defensa del auto y ese tablero. Se sabe pues que la defensa no debe mostrarse, y por lo tanto no tiene que renderearse, detrás del tabler. Esta característica está implementada en el **RCP** graphics hardware del N^{64}.

Point Sampling



Ultimate DOOM para Mac. Observa cómo se notan los pixeles.



Aquí hay dos ejemplos de reflexión de luz, arriba un robot de Blast Corps y abajo un desconocido.



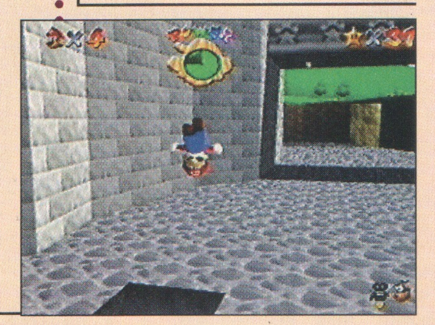


Los personajes en Killer Instinct son realmente Sprites pero el escenario está en un ambiente de 3D (los personajes se ven muy bien porque están pre-rendereados).

Vertex

NINTENDO 64

Texture Mapping





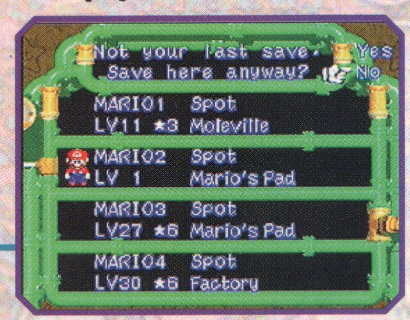
SUPER MARIO RPG

En el número anterior dimos algunos tips para este juego, pero como son muchos los detalles que tiene, en este número y quizá en el siguiente sigamos dando información que vayamos descubriendo o que nos envien los lectores.

Generalmente cuando grabas tu juego en el mismo archivo con el que empiezas, no hay ningún problema y Mario se pone en su típica pose de victoria.



Pero, cuando vas a grabar en otro archivo, el juego te comunica que ese no fue el archivo con el que empezaste y te pregunta que si quieres grabar sobre él, entonces si pones más de 10 veces la opción "NO" (se oye un ruido de Yoshi cuando haces esto) y después pones "Yes", verás que Mario en lugar de ponerse en su pose de victoria, se volteará y agachará la cabeza.









En "Mushroom Kingdom" al principio del juego, después de hablar con el "Chancellor" te dejan tomar los tesoros que se encuentran en el castillo, pero posteriormente regresas cuando la ciudad está siendo atacada, ahí puedes aprovechar que el guardia está "ocupado" con unos monstruos para entrar y tomar nuevamente los tesoros, los cuales por arte de magia reaparecerán. Esto es útil pues obtienes 1 "Flower Point" extra.

En Rose Town, si ayudas a llegar a su casa al Hongo que se ve en la foto y además no tomas sus tesoros (o si lo haces dile que sí fuiste tú) te dirá que en "Forest Maze" encontrarás un tesoro si te vas por "Izquierda, izquierda, derecho, derecha". Si tienes problemas porque no encuentras el dichoso tesoro, es porque al anciano se le olvidó decirte (¿o lo hizo a propósito?) que estas direcciones son tomando en cuenta la forma en la que ve Mario el área a la que entra, por lo tanto lo que tienes que hacer es ir...

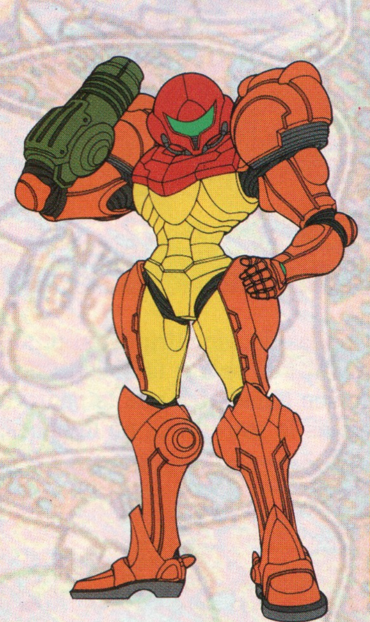
Si recuerdas, en esta misma sección del número pasado, hablamos de que dos famosos personajes hacían aparición especial en este juego. Pues en esta ocasión te vamos a decir en dónde y cómo salen. Para ver al primero de ellos, que se trata nada más y nada menos que de Link, lo que tienes que hacer es regresar al "Inn" de Rose Town después de que Geno se haya unido a tu grupo y hayan derrotado al enemigo mayor en Forest Maze. Ahí el niño le dará una nueva arma a Geno y después de eso tendrás que quedarte a dormir en este lugar. Al despertar verás que tu compañero de cuarto es Link.















Después de rescatar a los habitantes de "Seaside Town" debes regresar al castillo de Mushroom Kingdom y buscar en el cuarto de huéspedes. Ahí vas a encontrar a Samus, del juego Metroid descansando antes de la batalla.

Ya siguiendo estas instrucciones llegarás a un cuarto en el que encontrarás varios cofres con premios interesantes.





...Primero a la izquierda.



Luego a la izquierda, otra vez.

Después derecho.



Y al final a la derecha.

Por cierto, en la escena de "Forest Maze" te encontrarás mucho con estos enemigos llamados "Wiggler". Ellos salen de algunos troncos y caminan siguiendo secuencias determinadas. Si saltas sobre ellos obtendrás una moneda, pero si logras hacerlo varias veces consecutivas obtendrás una "Frog Coin", la cual es muy valiosa a esta altura del juego. Intenta esto varias veces para obtener muchas de estas monedas.







En "Marrymore", después de rescatar a la princesa "Toadstool" y obtener tu premio (dependiendo qué tanto tiempo te tardes en recoger los Items de la princesa adentro de la iglesia) tu misión es regresar al Mushroom Kingdom para llevar de vuelta a la princesa.

Pero si en lugar de salir por donde entraste al pueblo, lo haces por la salida que se ve en la foto, la princesa te pedirá que la lleves de vuelta, si le dices que no a ella y a todos tus compañeros verás algo bastante gracioso.

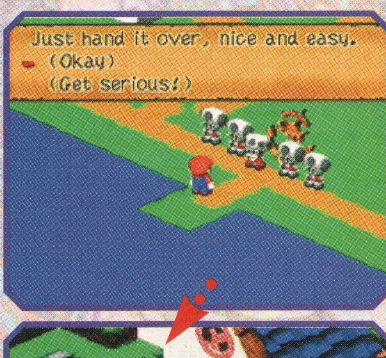




En el punto "Sunken Ship" tendrás que pelear contra un tiburón de nombre "Johnny C. Jones". Cuando lo derrotes obtendrás una estrella y podrás salir de ahí.



Después de eso, dirígete al punto "Seaside Town" y al entrar te encontrarás con los falsos habitantes que te pedirán les entregues la estrella. Si no lo haces, estos sujetos torturarán al jefe de la villa.

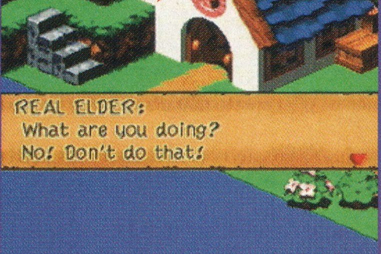


Torturas

0.- Flower Box
1.- Flower Jar
2.- Flower Tab
3 o más.- 1 Moneda



Una vez que les entregues la estrella a estos individuos, tendrás que pelear contra un jefe y al derrotarlo podrás obtener la llave para liberar a los habitantes. Después de esto el jefe de la villa te dará un obsequio pero éste variará dependiendo del número de veces que hayas permitido que lo torturaran. Obviamente lo mejor lo obtienes entregando la estrella a la primera.



Por cierto, en esta misma ciudad (Seaside Town), después de rescatar a los verdaderos habitantes, entra a la tienda de armas. En su menú verás que tienen además de cosas que te sirven en ese momento, cosas viejas incluyendo un "Hammer" hasta abajo. Lo normal en estos casos es que pienses que este martillo es el mismo con el que empiezas el juego, pero no es así. Este martillo tiene la cualidad de ser un martillo de suerte (Lucky Hammer). Si se lo equipas a Mario y golpeas con buen "Timming" (eso que te explica Toad al principio del juego) obtendrás la oportunidad automáticamente de doblar tus puntos de experiencia al final de cada batalla en la que lo uses.

Buy
A lucky hammer!
Price 123
Coins 651
No. owned: 0
Weapon
Mario
Cancel w/B
Troopa Shell
Parasol
Hurly Gloves
Double Punch
Ribbit Stick
NokNok Shell
Punch Glove
Finger Shot
Cymbals
Chomp Shell
Super Hammer
Hand Gun
Whomp Glove
Slap Glove
Hammer

LUCKY!



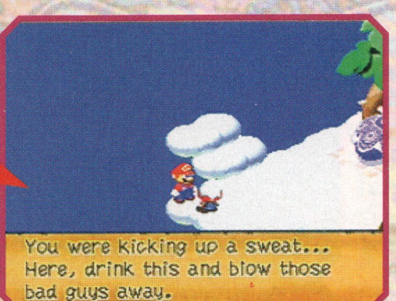
right? That'll be 30 more coins.
(I'll try anything once)
(Looks pretty weird)



Cuando llegas a "Nimbus Land" y entras al Inn a descansar, el sujeto que ahí atiende te pregunta si quieres usar una almohada mágica y te cobrará un cargo extra de 30 Monedas por usarla. Si decides pagarle, al ir a dormir tendrás diferentes tipos de sueños en los que generalmente verás a gente conocida.

Esto parece algo que no va a aportarte mucho, pero si descansas bastantes veces en este sitio y con la dichosa almohada, de repente vas a soñar con tu amigo "Toad", quien te confesará que en realidad es un monstruo. Después de esta horrible pesadilla despertarás y verás que Toad está junto a tu cama. Una vez que escuches su explicación te regalará un "Red Essence". Este Item te permitirá atacar 3 veces seguidas.

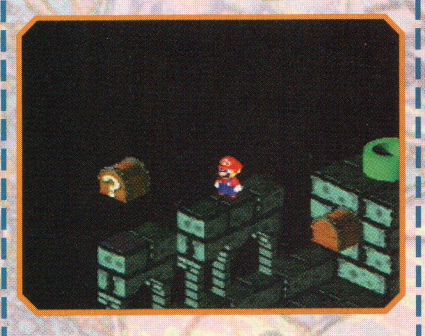




En "Land´s End", cuando llegues al "Sky Bridge" déjate caer y ponte cerca del hoyo que se ve en la foto, ahora espera a que aparezca una pequeña nube y salta hacia el hoyo en ese momento, si lo haces bien, llegarás a una cueva oculta.



Al llegar al final de esa cueva saldrás en el tubo que está en Keko Sewer y el que anteriormente no podías alcanzar. Desde este punto puedes saltar a una base que está a tu izquierda y ahí tomar un tesoro que contiene un misterioso Item llamado "Criket Jam".



Si este Item se lo llevas a Frogfucius, te pedirá que se lo regales. Si accedes obtendrás como regalo 10 Frog Coins para comprar cosas en Seaside Town.



Este es un detalle bastante curioso del juego y que te ayudará si es que ya tienes un buen nivel de experiencia al llegar a "Bowser's Keep" y quieres evitar conflictos (por cierto, el máximo nivel de experiencia para todos los personajes es de 30). Al llegar a la escena antes mencionada, incorpora a tu equipo de batalla a Bowser. Entonces al entrar a una pelea, algunos de los enemigos reconocerán a su antiguo jefe y saldrán huyendo. Esto no funciona con todos los enemigos, pero sí con la gran mayoría.









Siguiendo en Nimbus Land, cuando por fin puedas entrar al castillo y llegar a donde se encuentra Valentina, ella escapará con una llave muy importante para tí, así que como te has de imaginar, tendrás que salir tras de ella para quitarle la llave.

En tu camino verás un misterioso cofre flotando a una considerable altura (aunque no hay mucho problema para alcanzarlo) simplemente tendrás que saltar debajo de él para hacer que aparezca una base oculta. Pero bueno, esto no es problema, lo importante es que si tomas este cofre en el momento en el que estés corriendo detrás de Valentina, obtendrás de él una estrella que te ayudará a eliminar a "Dodo" sin problema alguno.





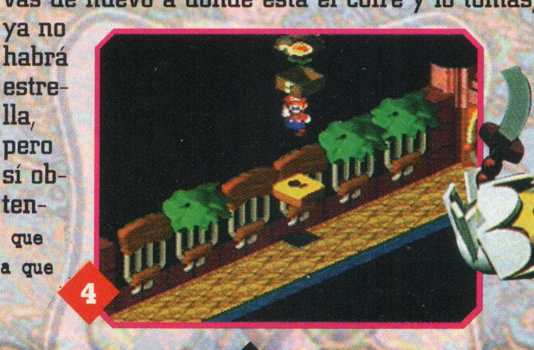
Ahora, si dejas ese cofre en paz cuando vienes tras Valentina y prefieres pelear contra todos los enemigos que hay en ese pasillo de manera normal, te enfrentarás a "Dodo", el cual no es un muy rudo jefe, pero se sabe defender.

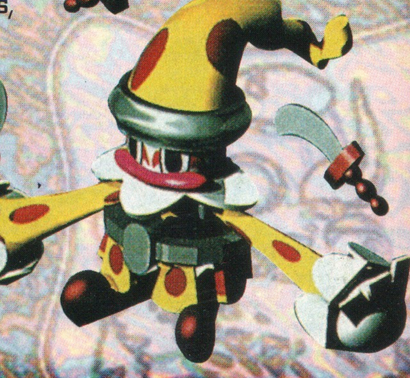






Tal vez ahora te estés preguntando ¿y qué gano yo con esto?. La respuesta es simple: Si después de rescatar a los reyes de Nimbus Land vas de nuevo a donde está el cofre y lo tomas, ya no habrá estrella, pero sí obtendrás un "Flower Point" de regalo. Así que piensa qué es lo que te conviene, para que sepas cuándo tomar este premio.





TIMMING

Al principio el juego, Toad te explica que para hacer más poderosos tus ataques, así como para resistir los embates de tus enemigos, tú puedes presionar el botón A en cierto instante, si lo haces bien causarás más daño a tu enemigo. Pues bien, esto no sólo se aplica a los ataques, también las magias tiene su "Timming", así que si presionas el botón X o A en cierto momento, tus ataques de magia serán mucho más poderosos. Observa lo siguiente, pues aquí te diremos el momento exacto en el que debes presionar el botón. Debemos advertirte que muchos de estos movimientos requieren de bastante práctica, pero vale la pena que los practiques.



MARIO

Con este personaje no tenemos gran problema, ya que sus magias se dividen en dos tipos: las de fuego y los saltos.

- -Fire Orb (4 FP)
- -Super Flame (9 FP)
- -Ultra Flame (14 FP)

En este poder no hay gran ciencia, al ejecutarlo lo único que tienes que hacer es presionar repetidamente el botón Y para hacer mayor daño al enemigo. Estos poderes sólo afectan a un enemigo a la vez y entre más poderosa sea la magia, mayor será el daño que vas a causar (así de simple).



- -Jump (3 FP)
- -Super Jump (7 FP)
- -Ultra Jump (11 FP)

Para hacer que funcionen estas magias, lo que tienes que hacer es presionar ya sea el botón Y o A en el momento en el que vas a hacer contacto con el enemigo. El "Jump" sólo ataca una vez a tu enemigo; el Super Jump y el Ultra Jump puede atacar varias veces, dependiendo de tu habilidad, pero con la diferencia de que el Super Jump se concentra en un solo enemigo y el Ultra Jump en varios. Estos ataques aumentan su efectividad si tienes equipado el Item "Jump Shoes".



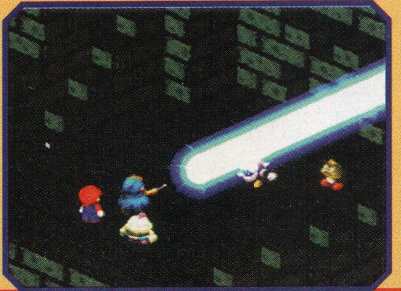
GENO

Este personaje es el que tiene los ataques que necesitan más precisión, pero también es el más poderoso con ataques mágicos (tal como lo pudiste ver en la foto que está al principio de esta sección).

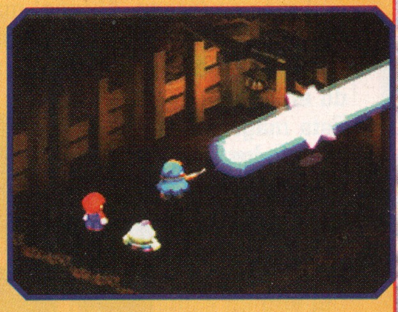
-Geno Beam (3 FP)

Este poder es el primero que debes dominar con este personaje. Al ejecutarlo, la máquina te pide que mantengas presionado el botón Y para acumular poder. Al hacerlo aparecen 3 estrellas y entre más tiempo mantengas el botón hasta antes de que estas 3 estrellas desaparezcan, más poderoso será tu ataque.





Ahora, si logras mantener presionado el botón el máximo tiempo posible, (guíate por el sonido para que sea más fácil), Geno saltará para ponerse enfrente del enemigo y el daño que le harás será mayor. Como dijimos esto requiere de bastante práctica, pero si lo haces bien, los jefes no te darán mucha batalla.



-Geno Boost (4 FP)

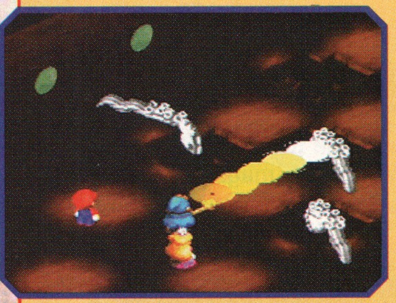
Con este poder normalmente puedes subir el nivel de ataque de tus compañeros (Attack Up), pero si presionas de nuevo el botón Y o A un segundo después de que aparecen las flechas, podrás aumentar además del nivel de ataque, también el nivel de defensa (Defense Up).





-Geno Whirl (8 FP)

Este poder es el más dañino de todos, pero también requiere de bastante precisión. Al realizarlo, Geno lanza una especie de disco de fuego al enemigo y un instante después de eso, el enemigo se reciente. Si presionas el botón Y o A en el preciso instante en el que el enemigo se reciente, el daño que le causarás lo va a eliminar (¿o qué piensas de 9999 de daño?). Aunque lo hemos intentado bastantes veces este poder, no hemos podido hacérselo a los jefes, aunque a los enemigos que salen acompañándolos sí se puede.





-Geno Blast (12 FP)

Este poder es la versión "mejorada" del Geno Beam. Al igual que el poder anteriormente mencionado, aquí tienes que mantener presionado el botón Y mientras aparecen las 3 estrellas. Entre mayor tiempo mantengas este botón presionado mayor será el daño. La ventaja de este poder, es que con él podrás atacar a todos los enemigos en pantalla.





BOWSER

Una de las grandes ventajas de este personaje es que casi ninguno de sus poderes requiere de una medida exacta y su daño es masivo.

-Geno Flash (16 FP)

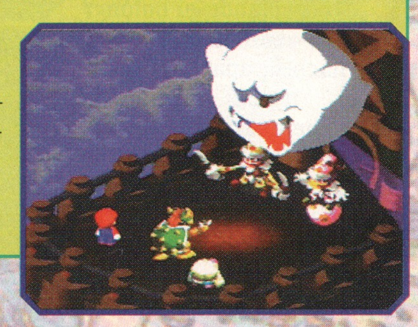
Este es el último poder que aprende Geno y el más poderoso. Al igual que el Geno Beam y el Geno Blast, su poder se rige por el tiempo que mantengas presionado el botón Y.

Esta magia daña a todos los enemigos como el Geno Blast, pero es mucho más poderosa.



-Terrorize (6 FP)

Al ejecutar este poder aparecerá un fantasma que espantará a tus enemigos y además de dañarlos, hará que sus ataques no sean tan poderosos y les hagas tú más daño al atacarlos después. Este poder es simple ya que para hacer que funcione, sólo tienes que girar rápidamente el control Pad.



TOADSTOOL

Este personaje sólo tiene un poder de ataque directo, pero todos los demás son para auxiliar a tu equipo, así que si la unes a tu equipo junto con alguien dedicado 100% a hacer daño (como Geno o Bowser) los resultados para tus enemigos serán devastadores.

-Crusher (12 FP)

Este poder causa daño masivo a un solo enemigo. Para hacerlo más poderoso, presiona el botón Y o A en el momento que aparece el gráfico completo de la roca.



-Bowser Crush (10 FP)

Al ejecutar este poder, aparece un gran Mecha-Koopa que pasa sobre los enemigos causándoles gran daño. Pero para hacerles todavía más daño, presiona rápidamente el botón Y mientras pasa el MK.



-Poison Gas (10 FP)

Con esta magia aparece una nube que además de causar daño a los enemigos, puede dejar envenenados a algunos de ellos, lo que hará que pierdan energía gradualmente. Para hacer que este poder sea más efectivo tienes que girar rápidamente el control pad.



-Therapy (2 FP)

Este poder, además de recuperar la energía de alguno de tus compañeros también le quita efectos de magias de los enemigos. Para hacer más efectiva esta magia presiona el botón Y o A en el momento en el que estén terminando de aparecer las estrellas.



-Group Hug (4 FP)

Este poder tiene el mismo efecto que el anterior, pero ahora podrás recuperar la energía de todos los personajes. Para hacer más efectivo este poder, tienes que presionar el botón Y o A en el momento en el que los personajes tengan más estrellas.



-Sleepy Time (4 FP)



Con este poder podrás hacer que todos los enemigos en pantalla caigan en un profundo sueño con lo que perderán varios turnos de ataque hasta que no los golpees. Para hacer que este ataque sea más poderoso, debes girar rápidamente el control Pad. Este poder generalmente no afecta a enemigos muy poderosos.

-Come Back (2 FP)



Con esta magia podrás hacer que vuelva a la acción un enemigo que haya sido puesto fuera de combate, normalmente sólo le recupera la mitad de su energía pero si presionas el botón Y o A justo antes de que la estrella caiga sobre el personaje, éste recuperará toda su energía.

MALLOW

Este personaje tiene poderes de ataque directo a tus enemigos pero también podrás recuperar energía con él; es un personaje bastante útil al principio, pero ya que obtienes a personajes más poderosos como Bowser o Toadstool se vuelve "no tan necesario".

-Mute (3 FP)

Al ejecutar este poder podrás hacer que el enemigo seleccionado ya no te ataque con magia. Para hacer que este ataque sea más poderoso gira rápidamente el control Pad. Este poder generalmente no afecta a enemigos muy poderosos.



-Thunderbolt (2 FP)

Este poder es bastante útil al principio, ya que daña a todos los enemigos en pantalla y sólo consume 2 FP. Para hacer que esta magia sea más poderosa, presiona el botón Y o A justo antes de que terminen los rayos (guíate también por el sonido, en cuanto se acabe el ruido).



-HP Rain (2 FP)

Esta magia también es muy buena pues permitirá que tus personajes recuperen bastante energía por solo 2 FP, para hacer que esta magia sea más poderosa deberás presionar el botón Y o A en el momento en el que la nube deje de hacer ruido, así que pon mucha atención.



-Psych Bomb (15 FP)

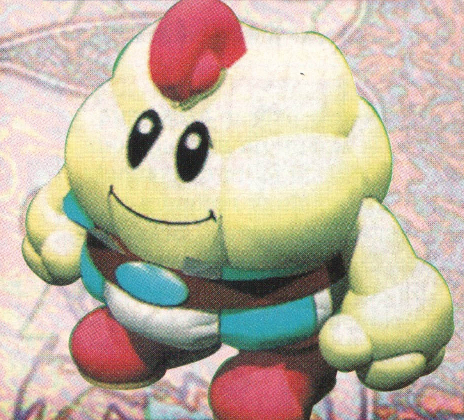
Este es el único poder de ataque directo que posee Toadstool. Con éste atacas a todos los enemigos en pantalla con una serie de bombas. Para hacer más poderoso este ataque presiona rápidamente el botón Y.



-Shocker (8 FP)

Esta magia afecta a un solo enemigo, pero el daño es mucho mayor que el que ocasiona el Thunderbolt. Para hacer esta magia más poderosa presiona el botón Y o A cuando se oiga el ruido de trueno antes de que aparezca el gráfico.





-Snowy (12 FP)



Con esta magia podrás atacar a todos los enemigos que están en pantalla; es muy poderosa y para hacerla todavía más, solamente tienes que girar el control Pad al momento de ejecutarla, entre más rápido la gires, más daño ocasionarás.

-Psycopath (1 FP)

Con este poder, podrás averiguar cuánta energía tiene tu enemigo, además, si lo haces bien, él mismo te dirá cuál es su punto débil. Para eso tendrás que presionar el botón Y o A en el momento en el que las dos luces se junten en el enemigo.
No sirve con los jefes.





-Star Rain (14 FP)

Esta magia ataca a todos los enemigos en pantalla y se parece un poco a los ataques de salto de Mario, ya que para hacerla más poderosa tienes que presionar el botón Y o A en el momento en el que la estrella caiga sobre los enemigos. Si lo haces bien, la estrella caerá varias veces sobre tus enemigos y el daño se multiplicará, pero esto requiere de bastante precisión.



Como ya hemos dicho en anteriores ocasiones que hablamos de este juego, a lo largo de tu misión te vas encontrando con cofres que están escondidos y que la única forma que hay de hacerlos aparecer es saltar en el sitio correcto y estos aparecerán. Sin embargo, no te das cuenta que alguien sabe cuántos has descubierto hasta que llegas a Monstro Town, en donde habita un extraño cofre que te dirá cuantos te faltan.



Ahora, si has descubierto algunos de ellos pero todavía te faltan muchos, a continuación te daremos la localización exacta de todos los cofres escondidos.

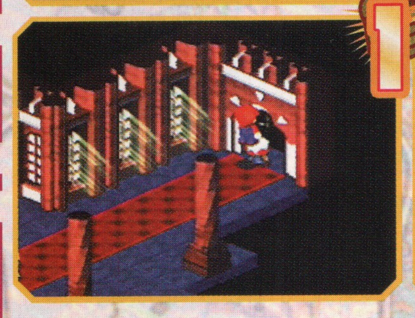
Mushroom Kingdom



TOAD: Mario, there you are! I'll tell the Chancellor you're here.

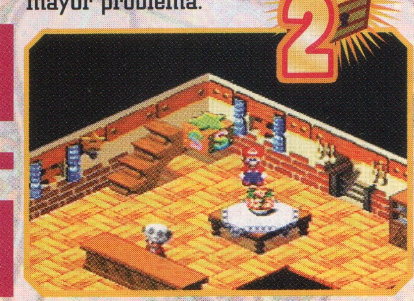
El primer cofre escondido es también uno de los más difíciles de tomar. Al principio de juego y cuando llegues por primera vez al castillo de Mushroom Kingdom (te recomendamos salvarte en el Inn antes de entrar para que puedas resetear el juego si te falla alguno de los pasos), te encontrarás con Toad quien te pedirá que lo sigas, ahora rápidamente alcánzalo y salta sobre él, cuando llegue a la puerta y se pare para abrirla, salta hacia adelante y quedarás encima de la puerta. Después de esto camina un poco a la derecha y salta para encontrar el primer cofre. Adentro de este cofre encontrarás una Frog Coin.

1



El segundo cofre lo encuentras dentro de la tienda de Mushroom Kingdom, baja al sótano y habla con el hongo que está ahí, si sigues sus instrucciones encontrarás un cofre con una Flower Point sin mayor problema.

2



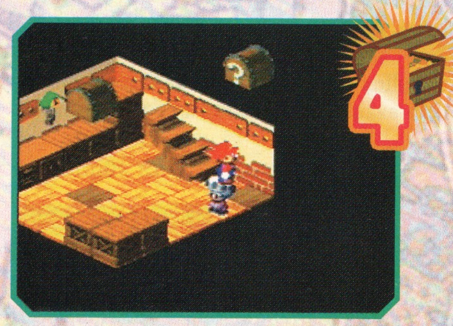


3

Después de tomar el contenido del segundo cofre secreto, súbete en el hongo y espera a que camine hasta la orilla inferior derecha, cuando lleguen ahí salta y encontrarás otro cofre secreto con una Flower Point.

Bandit´s Way

Al llegar a la flor giratoria que se ve en la foto, trata de saltar de modo que caigas en la flor que se ve a la derecha. Si lo haces bien encontrarás un cofre con una Kerokero Cola.



Rose Town

Cuando llegues a la tienda de este pueblo, sube al anaquel que se ve en la foto y salta para encontrar un cofre con una Frog Coin adentro.



Adentro de la casa del individuo que te da la localización de un tesoro, también encontrarás otro cofre oculto. Para revelarlo sólo salta sobre la cama del cuarto que se ve en la foto. Dentro de él hallarás otra Frog Coin.

Forest Maze

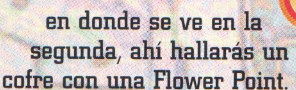
Al llegar a la escena Forest Maze, busca en el lugar indicado en la "primera pantalla" de esta escena, ahí obtendrás una Kerokero Cola.



Al llegar al tronco que se ve en la foto (es la "cuarta pantalla" de esta escena) busca a la izquierda, tal como se ve y así encontrarás un cofre con una Frog Coin adentro.



Al llegar a la "Quinta pantalla" de esta escena te encontrarás con varios troncos, entra al que se ve indicado en la primera foto y después busca más o menos





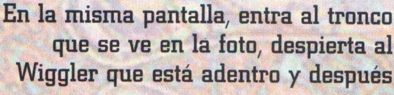
en donde se ve en la segunda, ahí hallarás un cofre con una Flower Point.





En esa misma pantalla sigue el procedimiento anterior: entra al tronco que se ve en la primera foto y ya adentro busca más o menos en el sitio que indica la segunda, ahí encuentras un raro mensaje que dice "You missed".

En la misma pantalla, entra al tronco que se ve en la foto, despierta al Wiggler que está adentro y después







vuelve a entrar y busca más o menos por donde estaba este enemigo, así hallarás una Kerokero Cola.

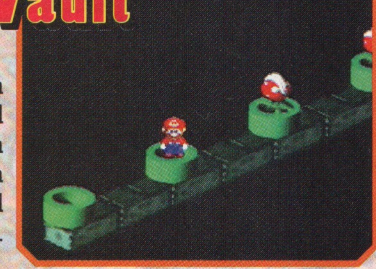
12

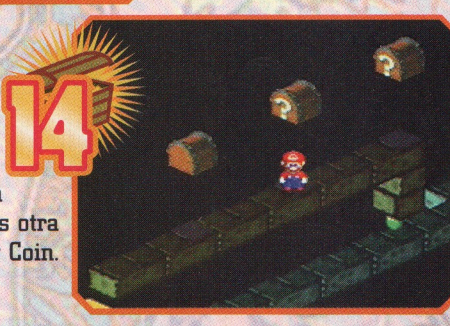
Al llegar a la pantalla en la que se encuentra el "Save Point" busca en el punto en que se ve el cofre, adentro de él encontrarás un Red Essence.



Pipe Vault

En esta escena, entra al tubo que se ve en la foto para llegar a una parte especial de este mundo.





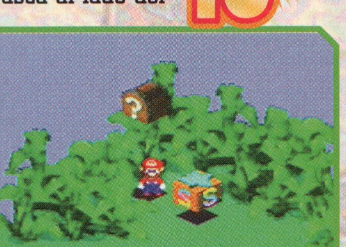
13

Cuando entres a la escena antes indicada, busca en el sitio que se ve en la foto, si lo haces bien encontrarás un cofre con una Frog Coin.

Yo'ster Isle

15

Al llegar a Yo'ster Isle, busca al lado del Save Point por donde indica la foto, así encontrarás un cofre con una Frog Coin.



14

Al lado del cofre anterior vas a encontrar otro, sólo busca más o menos donde indica la foto y encontrarás otra Frog Coin.

Booster Pass

16

Al entrar a este nivel en el "primer cuarto", vete hacia la izquierda y busca encima de la planta que se ve en la foto, ahí encontrarás un Flower Point (En ese mismo lugar es en donde se abre una puerta cuando activas el Switch en Booster Tower).

17

En el mismo "primer cuarto" busca en el sitio que se ve en la foto (está cerca de la salida), en ese punto hallarás un cofre con Rock Candy.



Booster Tower



18

Cuando llegues a este sitio, en donde salen los Spookum (el "segundo cuarto" dentro de la torre), busca más o menos por donde indica la foto, adentro de ese cofre hay una Frog Coin.

19

Cuando llegues a esta parte (el "doceavo cuarto", sin contar los que tienen las armas para Mario y Bowser) busca más o menos por donde se ve en la foto, el cofre que encuentras tiene una Frog Coin



20

En el "décimo séptimo cuarto" (sin contar los que tienen las armas para Mario y Bowser y un Item) busca en el punto que se ve en la foto, ahí hallarás un hongo que recupera tu energía.



21

En ese mismo cuarto, salta encima del cofre que se ve en la foto y después salta verticalmente para encontrar un cofre con un Item llamado "Goodie Bag". Si usas el anterior Item en batalla, obtendrás monedas.

Marrymore

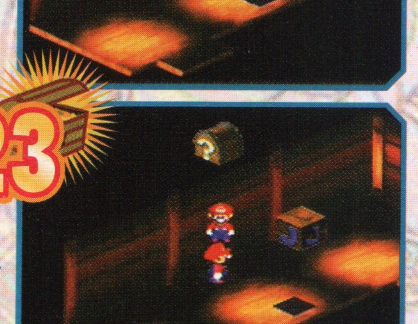
22



En Marrymore entra a el Inn y sube al primer cuarto (el barato), ahí súbete al mueble que indica la foto y salta para obtener una Frog Coin.

Sunken Ship

23



Después de derrotar al King Calamari, avanza hasta que llegues al cuarto en que sale un doble de Mario (no vayas a hablar con él), salta en el punto que se ve en la primera foto para hacer aparecer una caja y el cofre secreto. Ahora súbete en el doble de Mario para que puedas alcanzar el cofre y así obtener una Kerokero Cola.

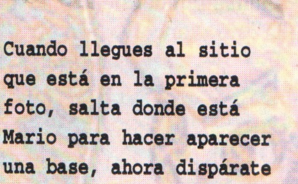
Land's End

24



Cuando llegues al primer cuadro que sube y baja, trata de saltar tal como se ve en la foto cuando el cuadro haya llegado a lo más alto (requiere algo de práctica), si lo haces bien podrás encontrar un cofre con un Red Essence adentro.

25



Cuando llegues al sitio que está en la primera foto, salta donde está Mario para hacer aparecer una base, ahora dispárate por el cañón de nuevo para alcanzar esta base y así subir a la parte que se ve en la segunda foto, en donde además de alcanzar un cofre que está flotando podrás hallar un cofre con una Kerokero Cola.

26

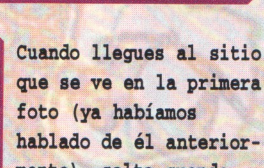


Cuando llegues a la zona que se ve en la foto, salta entre las flores (¡qué bonito!) que se ven, así hallarás un cofre con una Frog Coin.

28

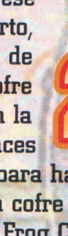
Al llegar a Belome's Temple, salta en el sitio que se ve en la foto (es el primer cuarto que sigue después de haber obtenido "lo que el destino te deparaba"), si lo haces bien, encontrarás un cofre con otra Frog Coin.

27



Cuando llegues al sitio que se ve en la primera foto (ya habíamos hablado de él anteriormente), salta cuando aparezca una nube y así entrarás a una escena secreta. Ahí adentro, salta en el punto que se ve en la segunda foto y así encontrarás un cofre con otra Frog Coin.

29





Dentro de ese mismo cuarto, trata de subirte al cofre que se ve en la foto, si lo haces bien, salta para hacer aparecer un cofre con otra Frog Coin.

Monstro Town



30

Este cofre es muy fácil de encontrar, sólo salta en el sitio que se ve en la foto para obtener otra Frog Coin.

32

En esta misma escena al llegar a la parte que esta llena de tubos, espera a que el Shy Away riegue la planta del tubo que se ve en la foto, elimínala y después entra. Ahora salta en el punto que se ve en la segunda foto para sacar un cofre con una Red Essence.



Bean Valley

31



Al entrar a esta escena, ve por el tubo que está a la izquierda, saldrás entonces en el área que indica la foto para encontrar otro cofre con otra Frog Coin.

33

Al igual que en el caso anterior, entra en el tubo que se ve en la primera foto, después salta donde te



indicamos para encontrar un cofre con una Kerokero Cola.

Nimbus Land

34



Al llegar a Nimbus Land, entra a la tienda y salta en el sitio en donde está parado Mario, pero en las cajas de arriba, para hacer aparecer un cofre con una Frog Coin.



35

Cuando llegues al cuarto en el que está el Jawful, camina dentro de la pared (por donde está picando el enemigo) y así encontrarás un cofre bastante oculto con una Frog Coin.



36

Ahora en el mismo cuarto elimina al Jawful y después de vencerlo salta en el sitio en el que él se encontraba, ahí encontrarás otro cofre con una Frog Coin.



37

Después de eliminar a Birdo, salta sobre el cofre que está en el cuarto siguiente, para así encontrar un cofre con otra Frog Coin.

38

Este cofre sólo lo puedes encontrar hasta que rescates a los reyes de Nimbus Land (antes, en ese mismo sitio hay un cofre con una Flower Point). Salta en el sitio que se ve en la foto y encontrarás un cofre con una Frog Coin.





Factory

39

En el último nivel encontrarás también el último cofre. Para hacerlo aparecer sólo salta en el sitio que se ve en la foto (en donde está el 2o. Save Point) para encontrar un cofre que recuperará tu energía.



En números anteriores te dimos un tip para que en lugar del jefe final pelearas contra Akuma, pues ahora te damos cómo sacarlo con toda seguridad.

Para empezar tienes que seleccionar si juegas en el control UNO, el color del peleador tiene que ser el del jugador UNO y si juegas en el control DOS el color del peleador tiene que ser el del jugador DOS.

Ahora en el transcurso del juego y antes de llegar con el último peleador tienes que haber logrado 5 Super Combos ya sean normales o custom. y tres perfect...



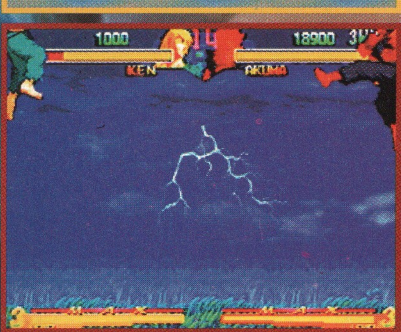


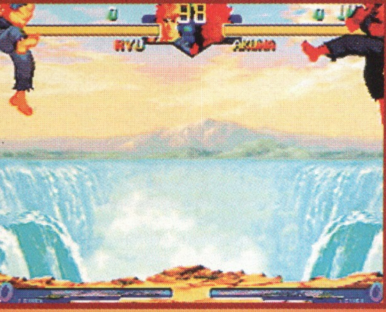






...así al llegar al último escenario te enfrentarás al indefenso de Akuma, pero con el estilo con el que juega en Super Street Fighter II Turbo, observa en qué ángulo lanza los poderes en el aire.







Puedes ejecutar una Hurricane Kick que se eleve más de lo normal y hacia atrás, para lograrlo ejecuta el siguiente movimiento.

↓↙←↖ + P

Este movimiento lo puede ejecutar Ryu, Ken y Akuma.



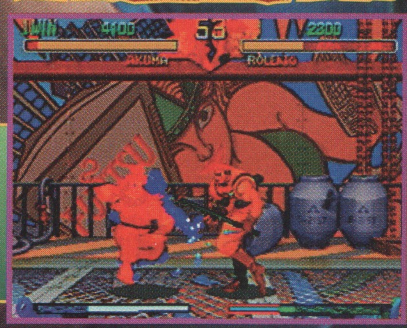
Puedes ejecutar otra Hurricane Kick que se eleve más de lo normal hacia el frente, para lograrlo ejecuta el siguiente movimiento.



↓↙←↑↗ + P

Este movimiento lo puede ejecutar Ryu, Ken y Akuma.

Nota: Los movimientos son para cuando el enemigo está a tu derecha y la P significa cualquier boton de patada y la G cualquier boton de golpe.



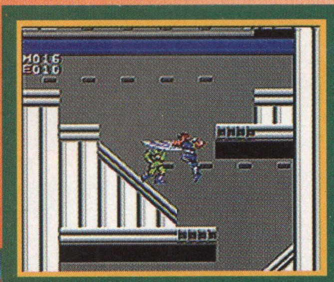
Para sorprender a tu oponente, puedes ejecutar el super que lanza los poderes en el aire mientras estás en el suelo para que en cuanto te levantes ya lo estás ejecutando.



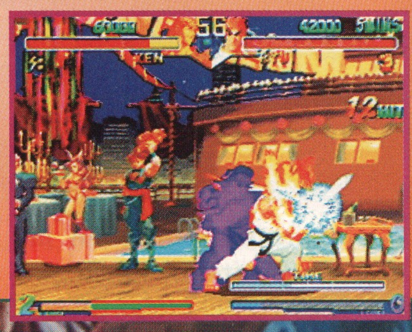
↓↘→↓↘→↗ + G




¿Quieres ver una escenita de celos? juega con cualquiera de las mujeres (Sakura, Chun-Li o Rose) y al llegar a pelear en la escena de Guy observa cómo la hija de Haggar, Jessica, que está abrazada de Cody le coloca una buena cachetada, cuando una de las peleadoras pasa por el frente.



Al ejecutar un Super Combo en la escena de Ken , Strider lanza un oso hacia arriba como festejando. Strider era el personaje principal de un juego de arcadia y también existió en el juego para el NES.



Seguramente ya te diste cuenta que dependiendo de cómo le ganes al oponente aparece un ícono debajo de tu barra de energía y ahora te damos la situación en la que sale cada uno.


Ganando por tiempo


Ganando por agarrón

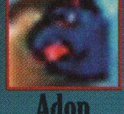

Ganando por ataque normal


Ganando por Golpe o Patada débil

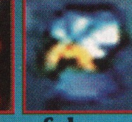

Ganando por Poder (ejemplo Hadoken)


Ganando por Zero Counter

Cuando ejecutas un Super Combo Custom cada personaje tiene su propio ícono

Ryu, Adon, Chun-li, Guy, Ken

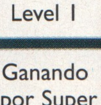



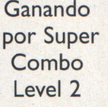
Dhalsim, Gen, Sakura, Rolento, Zangief

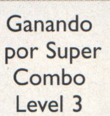


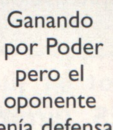
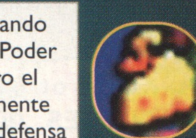

Charlie, Birdie, Rose, Sodom, Sagat

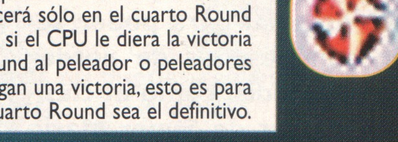
Akuma, M.Bison, Dan


Ganando por Super Combo Level 1


Ganando por Super Combo Level 2


Ganando por Super Combo Level 3



Ganando por Poder pero el oponente tenía defensa

Cuando uno de los peleadores gana un Round (cualquiera) y empatan los otros dos, o empatando los tres Round, este ícono aparecerá sólo en el cuarto Round y es como si el CPU le diera la victoria de un Round al peleador o peleadores que no tengan una victoria, esto es para que el cuarto Round sea el definitivo.

Pero si ademas le ganas al oponente sin que te reste energía o sea un Perfect al ícono se le agrega una "P" roja.






Akuma tiene un ícono especial para cuando ejecutas el Super Combo que se gasta los tres niveles de energía.



¿Que hay dentro de...?

EL CONTINUE EN LOS JUEGOS

Para continuar en un juego a veces te lo tienes que ganar dentro del juego, (como en Maximum Carnage, en donde debes encontrar cada **CONTINUE** para que al ser eliminado puedas contar con otras 3 vidas).





Castlevania Drácula X
Existen passwords que te graban las armas que llevas



International Super Star Soccer De Luxe
Existen passwords demasiados extensos que además usan símbolos raros.

Hay otros juegos con **CONTINUES** ilimitados como Jurassic Park de SNES o **CONTINUES** en los que debes haber descubierto una clave especial para poder seguir, aún después de perder todas tus vidas como el clásico A y Start de Super Mario Bros.

Hay juegos, sobre todo los antigüitos en los que era horrible avanzar y una vez eliminado no poder continuar pues tenías que volver a empezar desde el principio... aunque aquí entre nos, eso era también parte del sabor del juego. Cuando jugabas títulos como Space Invaders sólo tu habilidad y los altos puntajes podían hacerte ganar una nave adicional.

En aquel entonces nadie pensaba en los **CONTINUES** porque nadie los había visto, simplemente no existían más que en las máquinas de Arcadia y te costaban una ficha adicional.

Sink or Swim
Este tipo de passwords son muy fáciles de recordar



El mercado del videojuego, sobre todo el casero, inició su desarrollo y así llegaron títulos con passwords (como Metroid) y después juegos con batería (como Zelda) y gracias a ello ya no tenías que empezar desde el principio cada vez que lo jugabas.



Si modificas el Password en** Prince of Persia **podrás comenzar el juego con toda la energía

Pero ¿qué es mejor? ¿el password o la batería?
Bueno pues aquí hay una lista de Ventajas y Desventajas.

PASSWORDS

VENTAJAS

- Una vez que cuentas con ellos, puedes empezar en el nivel que quieras.
- En ocasiones puedes incluso, contar con poderes e items.
- El password te lo puede pasar un amigo.
- Puedes pasárselos a un amigo.
- Te sirven para siempre.
- No importa si se va la luz o hay una descarga eléctrica.
- Hay passwords que tienen clave para selección de nivel, poderes o personajes (Return of Jedi)
- En ocasiones pueden agregarle mucho reto a tu juego.
- Existen juegos con passwords curiosos que hacen más divertido tu juego.
- Se pueden"pre-analizar"para descubrir cosas curiosas (como lo descubierto por Felipe Mota en Prince of Persia o en Mega Man X).
- Hay passwords que tienen significado, lo cual los hace fáciles de recordar.
- Hay algunos passwords que son "personales", lo cual hace que todos vean que tú fuiste quien lo logró.

DESVENTAJAS

- Se te pierde la hoja donde los apuntaste.
- En ocasiones te quitan todos los poderes e items que tenías y sólo puedes acceder al nivel.
- El password te lo puede pasar un amigo.
- Puedes pasárselos a un amigo,para que te iguale.
- Existen passwords que no entran
- Hay passwords muy largos de apuntar y si no lo escribiste bien a la primera, se borra y tienes que volver a introducirlo.
- Hay algunos que son muy sencillos y no hay posibles variables, por lo cual todos tienen exactamente lo mismo.
- Se pueden"pre-analizar"y quitarle el reto al juego.
- Hay passwords largos y muy complicados que son muy tediosos de apuntar y poner.
- En algunos se confunden letras y símbolos.
- Si eres muy desordenado y tienes fea letra, o se te pierden, o no le entiendes y al no entrar se siente peor que si no lo tuvieras.

BATERIA

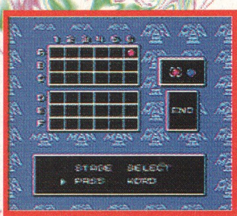
VENTAJAS

- En muchos juegos te quedas grabado automáticamente al ser eliminado o cuando quieres dejar de jugar.
- Los juegos que la tienen son más difíciles de piratear.
- No se puede compartir.
- Dura 3 ó 4 años la batería.
- Por lo general te conserva todo lo que tienes.
- Por lo general tiene varios archivos para copiarlos, borrarlos y tratar cosas diferentes o probar nuevas teorías.
- Empiezas donde te quedaste, pero muchas veces puedes regresar a explorar niveles anteriores (Lemmings 2, Wario's Woods)
- Principalmente en juegos de carreras te permite guardar tus récords para después romperlos. Te da una motivación para superarte.
- En juegos RPG puedes dedicar tiempo para subir tu nivel de energía y dinero y después grabarte para facilitar tu aventura.
- Si eres desordenado no tienes que preocuparte por apuntar y encontrar tus passwords (sólo tener cuidado de no perder tu cartucho).

DESVENTAJAS

- En algunos juegos tienes que cumplir ciertos requisitos para grabarte.
- Hay quien se piratea juegos de batería sin batería y engaña al videojugador haciéndole prácticamente imposible el juego.
- Cuando se acaba la batería se borran tus logros.
- No se puede compartir.
- Dura 3 ó 4 años la batería.
- Si le llega una descarga eléctrica o se va la luz, corre el riesgo no sólo de perder tu último juego sino también todo lo antes grabado de todos los archivos.
- No puedes hacer algo que te facilite el juego o que te aumente el reto con la batería.
- En algunos juegos no puedes regresarte a mundos que ya pasaste.
- Una vez que se te acaba la batería sólo te la puede cambiar un especialista y casi siempre se te olvida o te da flojera llevar a cambiarla.
- Si un amigo juega en tu cartucho, corres el riesgo de que rompa tus récords (¡Es horrible que en tu propio cartucho tú no tengas el récord máximo!)
- Se limita su uso prácticamente a juegos RPG o de carreras.

Y no sólo eso hay dentro de los passwords y las baterías. Existen juegos como Megaman que son tan divertidos como buscar passwords locos o raros, por ejemplo:



Este password es el más sencillo de todos los que hay en los Megamanes. Es para Megaman 3 y sirve para tener ¡Energy tanks! desde el principio.

Este password tal vez te ayude. Es de MMX2 y con él tienes todo, menos la armadura y comienzas en la última parte de la fortaleza de Sigma.





Este te da todo en MMX2 y te deja en la 3a. parte de la fortaleza, directo para tomar el Sho-Ryu-Ken.

Y éste de Megaman X te da todo desde el principio excepto tu armadura y la de Zero. Además, es un password muy curioso, ya que después de ponerlo, tienes que resetear tu SNES y esperar a que empiece la demostración para presionar Start, meterte en la opción de password y presionar saltar para comenzar.



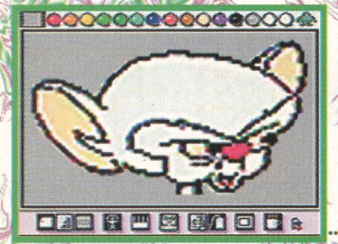




También hay baterías muy chistosas. Esas que usan las cámaras fotográficas son muy ca...ras.
Otra que es muy chistosa, es la del primer Zelda, ya que para grabarte tenías que presionar Arriba y Start en el control 2.



También en los juegos de carreras con batería existe el recordatorio de que tienes un récord que romper.



Existen juegos que sin batería prácticamente no existirían. Tal es el ejemplo de Mario Paint que perdería todo el sabor ya que no podrías grabar tus dibujos ni la música que crearás. Imagínate que sería de él (aunque no hay que imaginarse nada, recuerdas lo que pasó con Fun & Games).

Una desventaja de los passwords es que nuestros expertos paleontólogos no han podido descifrar más que el 20% de los passwords que nos envían los lectores.

Es terrible ver a Ryo y Fox estar sacando las fotos de los passwords que llegan (sobre todo los de Konami Intenational Super Star Soccer De Luxe). Tienen que estar adivinando si es S ó 5, 0 u O, 2 ó Z, 9 ó q, h ó K, inclusive entre 8 y %, etc., etc., etc. Deberían pagarles extra por esto, pero no les vayan a escribir cartas aconsejándoles. Bueno, así que de ahora en adelante, todo password que sea enviado a Club Nintendo, tiene que venir a máquina (los signos raros podrán venir hechos a mano) o trata de hacer tu letra lo mejor posible. Opor lo menos trata de hacer tu letra lo mejor posible para hacerlos más comprensibles, ya que si nos mandas algo así, revisa muy bien que están correctos,

ó así.



Quien nos haya enviado los passwords más claros, tendrá más posibilidad. Esto no quiere decir que ya no vayamos a aceptar passwords que no estén a máquina, pero toma en cuenta que si los vas a mandar a mano, por lo menos hazlo en hojas de cuadrícula, ordenados, limpios, CLAROS y haciendo la distinción entre caracteres similares.

EVENTOS

Ecos del E3... y más

Como siempre, después de terminar estos eventos aún se siguen dando algunas noticias al respecto. Ya en el anterior ejemplar de esta revista les presentamos nuestro clásico reporte bastante completo, pero de cualquier forma se quedaron algunas cosas, ya sea por falta de espacio, porque no se dijeron en Los Angeles o porque se le olvidó al que escribió el reporte... pero bueno, aquí tenemos más noticias.

SNES

Para empezar, recordemos algunas de las cosas que se dijeron antes del evento. Quizá lo más importante era que Capcom se encontraba desarrollando el juego "Street Fighter Alpha" para el SNES, pero al llegar al Stand de Capcom en el evento, la gente de esta compañía nos comentó que el último juego que lanzarían para el SNES era el de Marvel Super Heroes. Lo anterior nos pareció muy extraño pues al regresar del evento se dio a conocer en Japón que Capcom no lanzaría el Street Fighter Alpha... sino el Street Fighter Alpha 2 para el SNES (precisamente de ese juego son las fotos que estamos publicando). Después de este anuncio los planes de Capcom para el SNES no cambiaron, pero de inmediato surgieron rumores acerca de que Nintendo of America se encargaría de la distribución de este juego en nuestro continente.





Por cierto, una semana después de que concluyó el evento, hablamos con Joel Hotchberg de Rare, quien nos comentó que el juego de DKC 3 para el SNES no estaría listo hasta finales de este año (¡ja!, eso ya lo sabíamos) y que será un excelente juego. Nosotros lo probamos en el E3 y nos parecía un juego que promete mucho, sin embargo todavía estaba en una etapa muy básica, pues sólo tenía un mundo jugable, 2 tipos de Bonus Rounds y algunos de los personajes que serán los amigos









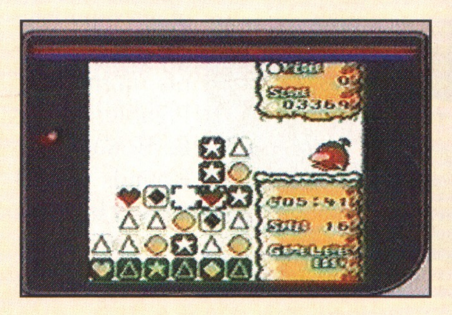
de Dixie y Kiddie Kong.
Algo que nos gustó mucho de este juego es que en algunas partes, no sigues un camino fijo en el mapa y te puedes mover libremente, lo que seguramente será aprovechado para hacer diferente el juego.

Como en las anteriores secuelas en este nuevo juego de la serie tendremos nuevos enemigos, amigos, mundos y Bonus, los cuales ahora son más dinámicos y no sólo te dedicas a responder preguntas como pasaba en la anterior secuela.



Game Boy

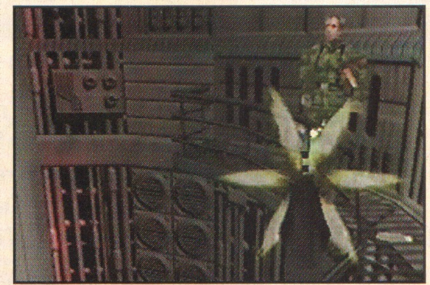
Bueno, en realidad de este sistema no hubo grandes anuncios después del E3, quizá lo más relevante es que se está planeando el lanzamiento del juego Tetris Attack también para este sistema. Esta versión se supone que tiene la misma temática y modo de juego de la versión de SNES pero con algunas limitantes ocasionadas más que nada por el sistema.



Nintendo 64

También de este sistema se dieron algunos anuncios interesantes las siguientes semanas del E3.
Por cierto, uno de los juegos que no se exhibió en ese evento fue el de "Goldeneye" y que está siendo desarrollado por Rare. Lo único que se mostró al respecto fueron las fotos que reproducimos en el anterior número y que por cierto no eran del juego, sino escenarios









creados con el "Alias Power Animator". Pero para que no te quedes con la duda acerca de qué tal van los avances con este juego, pudimos conseguir más imágenes; estas SI corresponden al juego que se encuentra aún en desarrollo. Como podrás ver las gráficas son bastante buenas y utilizan muchas de las funciones es-



peciales del N64 (las cuales, por cierto, podrás encontrar claramente explicadas en un "Diccionario edición especial del N64" en este número).
También, dentro del selecto grupo de juegos que no fueron mostrados (por extrañas razones) tenemos a "Body Harvest" y del cual también pudimos obtener más imágenes e información. Tal como se dijo en el reporte anterior,

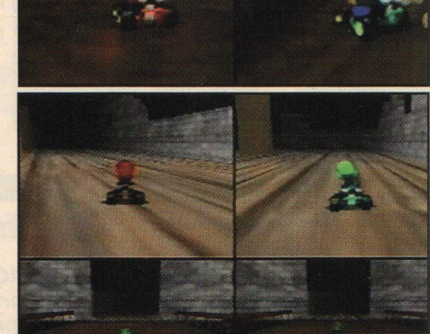


aquí tú conduces a un individuo que debe salvar a la humanidad de un ataque extraterrestre, para eso podrás manejar diferentes clases de vehículos con los que podrás destruir a los extraterrestres o

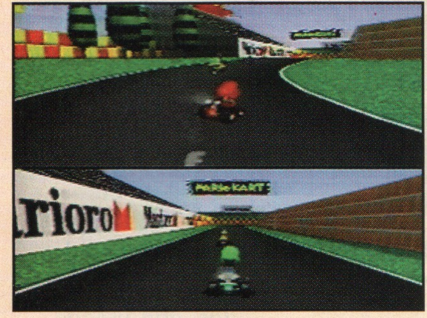


rescatar a los humanos que se encuentran prisioneros.
Este juego junto con el de "Blast Corps" nos parece de lo más extraño, pero no

podemos decir algo oficial hasta que lo hayamos jugado, pues la gente que lo está programando (DMA Design) se han caracterizado por hacer juegos muy raros pero que son divertidos.



Otro juego del que pudimos obtener más información es el de Super Mario Kart R. Para empezar debemos recordar que este juego será para hasta 4 jugadores simultáneos, pero también podrá ser ju-



gado por 3, 2 ó una persona.
Dentro de la modalidad de una persona lo que nos parece raro es que en los demos todavía no se aprecia si se verá el mapa general tal como pasaba en el primero o prescindirán de él.
Otra función interesante que tendrá el juego es que en el modo de 2 jugadores la pantalla se podrá dividir ya sea en forma vertical o como en la versión de SNES que se dividía horizontalmente. Respecto a la división de 4 jugadores parece que no habrá variantes y será como la conocemos por las fotos, este mismo tipo de división parece que se usará cuando sean 3 jugadores ya que el CPU controlará al jugador que falta.
Por cierto, después del evento se comenzó a rumorar que el juego "Shadows of the Empire" de Lucas Arts iba a ser retrasado y que no estaría listo para la salida del sistema en Septiembre 30, pero esta noticia fue rápidamente desmentida por Nintendo y Lucas Arts los cuales dicen que este gran juego saldrá para la fecha en la que se había planeado sin ningún problema.

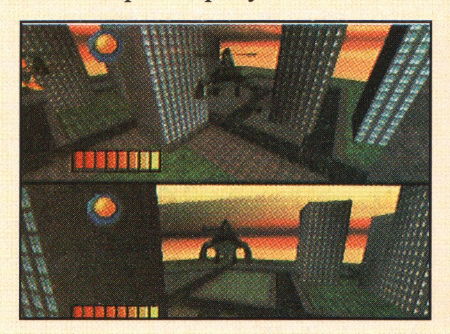


Sin embargo, el juego que parece no correr la misma suerte es el de Doom, pues según se dice que la gente de Williams e ID Software decidió trabajar más en él ya que después de ver la calidad de los juegos exhibidos en el E3 decidieron darle más tiempo de desarrollo (se dice que 4 meses más sobre la fecha en la que saldría, la cual se había manejado que sería en los 2 primeros meses del 97) y así estar seguros de complacer a todos los fanáticos de la serie.



Ahora pasemos a lo que se comentó en Japón después del evento.
En este país sigue el interés por varios de los productores de Software para poder hacer juegos para el N64, pero para no fallarle a su costumbre Nintendo no comenta nada al respecto y sólo lo que "ya era oficial" es lo único que avalan.
Por ejemplo: Uno de los rumores más fuertes dice que Konami de Japón ya se encuentra trabajando en varios juegos para este sistema (al parecer son 5), de estos juegos se cree que uno de ellos podría tratarse de uno más de la serie "Perfect Eleven" o como son conocidos aquí en América: International Superstar Soccer. El otro de los juegos se dice que podría ser de la serie de "Goemon".
Además de Konami, se manejan más nombres de licenciatarios, por ejemplo se dice que Tecmo ya podría estar realizando un juego para el N64 que por pura lógica algunos se han aventurado a decir que se trata de un "Tecmo Super Bowl". Bandai también se dice que está preparando varios juegos y de Namco se sigue comentando que están muy interesados en participar.
Sin lugar a dudas, un lugar donde habrá bastante información es el llamado "Tokyo Toy Show" que se llevará a cabo este mes en la ciudad Tokyo, ahí se presentarán bastantes compañías de videojuegos y por la fecha se le considera el Show ideal para presentar todo lo que estará disponible a fin de año.
Ya que hablamos de los rumores, ahora pasaremos a lo que se está haciendo oficialmente en ese país.
Para empezar tenemos que Kemko (una compañía que siempre ha apoyado a Nintendo con cualquier sistema que lanza) está produciendo un juego de nombre "Blade and Barrel". Aunque no hay mucha información al respecto de este juego, se sabe que será de peleas en helicópteros y que podrán jugarlo una o dos personas simultáneamente.

Otra compañía que ya les habíamos comentado que está trabajando muy duro es Imagineer, quienes en este momento están realizando un juego de baseball llamado "Pro Baseball King". En este juego los jugadores están creados para verse tipo "super deformados", hay diferentes estadios para jugar, puedes escoger clima y diferentes modos de juego.





MECyF 96

En el mes de Mayo, se celebró en el Palacio Mundial de Ferias de la Ciudad de México, el MECyF '96, al cual fuimos invitados. Ahí pudimos ver desde antiguedades, cosas raras y únicas, así como las últimas novedades del mundo del comic. Fue impresionante ver cuánta gente asistió. Imagínate: más de 10,000 personas por día compartiendo la afición del comic.
En él tuvimos la oportunidad de conocer a grandes personalidades como a Bill Morrison, quien es una parte muy importante dentro de los Simpsons y también a Dennis O'neil, director editorial de Batman y ¡claro! no podíamos dejar la oportunidad de pedirles un autógrafo para nuestros lectores.
Club Nintendo estuvo presente por dos lados: Uno.- Intermex y su gran Stand, y Dos.- Nintendo con otro gran stand (de los más concurridos) con las últimas novedades en videojuegos y con títulos relacionados con comics.

RACRUFI autor del Cartel del MECyF 96 también nos dedicó una pieza. (una más p'al museo).

MECyF asistieron las mejores compañías editoriales, y las mejores tiendas de comics, incluso hubo del interior del país. Muchos chicos y chicas que nos encontraban, nos preguntaron a cerca del futuro de los comics y de los videojuegos, sabemos que mundialmente hay mucho interés por estos títulos; actualmente podemos encontrar muy buenos juegos del tipo comic como Maximum Carnage y Lobo, por mencionar algunos.
El futuro inmediato es prometedor para los aficionados, con juegos como Robotech -Crystal Dreams-, Star Wars: Shadows of the Empire y Turok: The Dinosaur Hunter para el Nintendo 64.

Dos personalidades del mundo de los comics, Dennis "Caballero Oscuro" O'Neil y Bill "Chico Amarillo" Morrison.

Por cierto si te gustan este tipo de eventos ahí te ves en la Conque '96 que será los días 3 al 5 de agosto.






FM
107.9
Radio
PANDA

CLASIFICADOS



CLUB TAKU



¡¡Ellos tienen el secreto!!

Super Nintendo

Control Set $ 150.

Cartuchos desde $15.

Gameboy $90.

Ultra 64 $ $ $ 30 -09 -96

Gran variedad

Envíos al interior

Venta, y canje

Servicio técnico - Accesorios

San Luis 2948 - Capital - T.E: 962-7320

ALBERDI GAME

AV. J. B. ALBERDI 6923 TEL.683-5916 - DE 10-13 Y 16-20 hrs

LLEGARON LOS ULTRA 64

ALQUILER - CANJE - VENTA

SERVICE DE EQUIPOS EN 24 HORAS



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	GAME BOY
NUEVO $179.99	NUEVO $99.99
USADO $139.99	USADO $59

ACCESORIOS - VARIEDAD EN CARTUCHOS ¡¡BARATOS!!
HAY OTRAS CONSOLAS. CONSULTE

Ahora en Villa Crespo

Chavez Games Club

Acevedo 362 Esquina Corrientes - tel.: 857-2971

Especialistas en SUPER NINTENDO

ALQUILER, VENTA Y CANJE
de juegos nuevos y usados

Mario RPG - Internacional Deluxe
Give´n Go - Secret of Evermore
y 200 títulos más...

CLASIFICADOS

MARCONI HOGAR

Nintendo

UNICO EN AVELLANEDA !

NINTENDO 64

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

ULTIMOS TITULOS ALQUILER Y VENTA

AMERICAN EXPRESS · BANELCO · CABAL · CREDENCIAL · Diners Club International · MasterCard · VISA

MARCONI 627 AVELLANEDA TEL. 222-7189

HORARIO: 9.00 A 13:00 Y DE 15:00 A 20:30 HS.
SABADOS: 9.00 A 13:00 Y DE 17:00 A 20:00 HS.



SUPER NINTENDO

GAME BOY

"RESERVA TU" NINTENDO 64



ENVIOS AL INTERIOR

Te ofrecemos una cordial y personalizada atencion, y el mejor precio en alquiler y ventas.

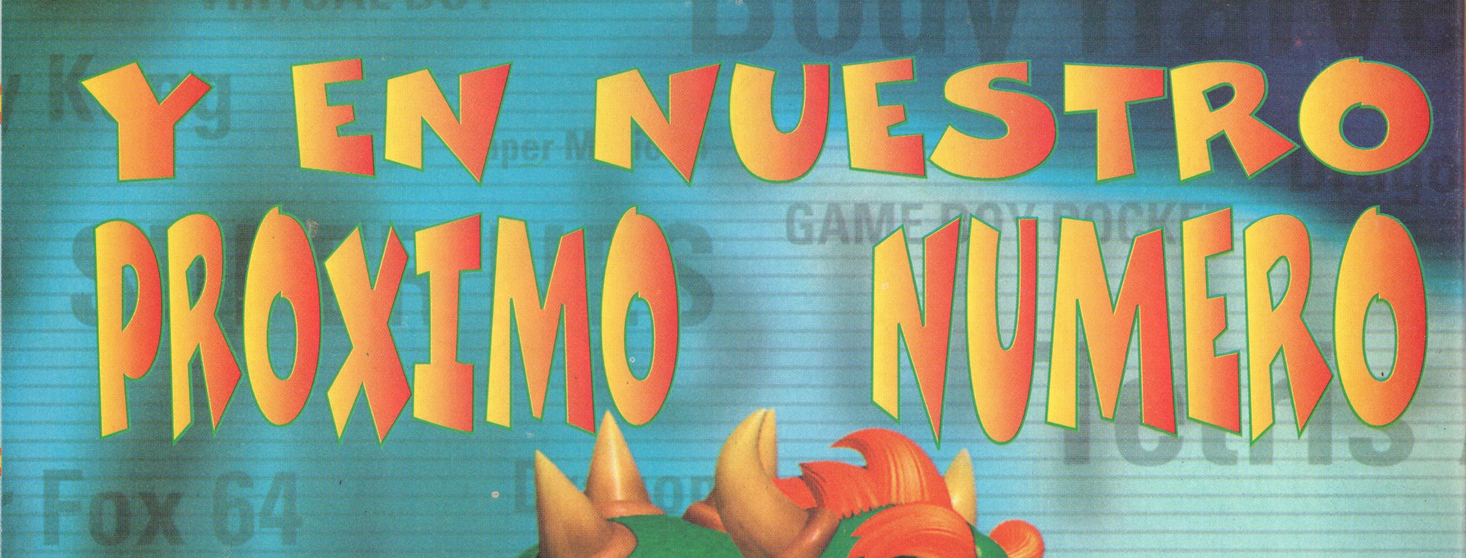
Quintino Bocayuva 61 (Alt. Rivadavia 4000)
Teléfono 981-3444

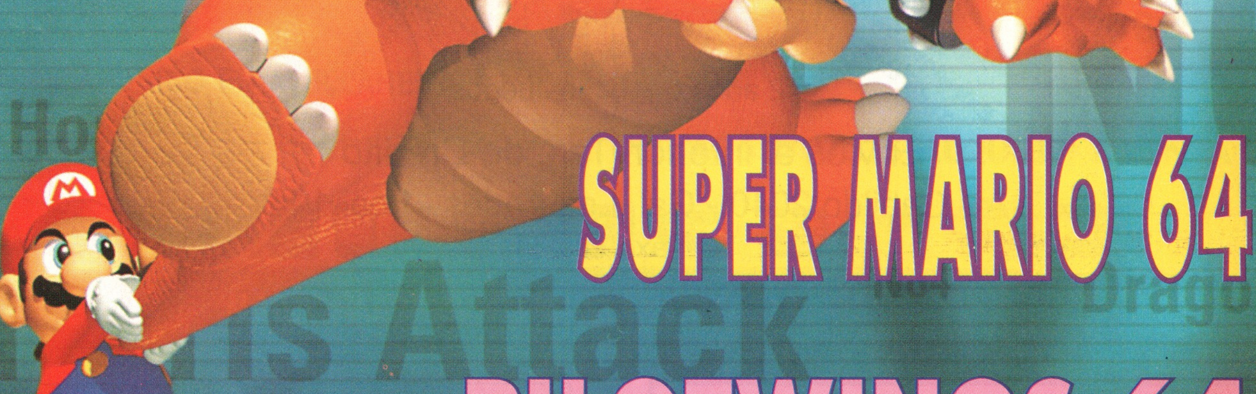

CLUB
Nintendo®
¡¡Ellos tienen el secreto!!


CLASIFICADOS


CLUB
Nintendo®

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO





SUPER MARIO 64

PILOTWINGS 64

PRINCE OF PERSIA 2

OLIMPIC SUMMER GAMES '96 REALM



TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., NOVEDADES,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES





NINTENDO 64

SUPER MARIO RPG

LA LEYENDA DE LAS SIETE ESTRELLAS

JUGA CON MARIO LA MAS SORPRENDENTE DE TODAS LAS AVENTURAS.

En esta nueva aventura de Mario, la princesa Daisy del "Reino de los Hongos", es raptada y su misión es rescatarla y conseguir las siete estrellas. Para lograrlo tendrás que recorrer diferentes mundos dialogando con sushabitantes y haciendo nuevos amigos, que te guiarán en la búsqueda. A diferencia de los anteriores juegos de Mario, éste poseé una calidad gráfica nunca vista en tu Super-Nintendo y como es de esperar una "Jugabilidad" y diversión más que excelentes.

Si sos fanático de Mario, éste es un título que no podrás perderte.